NAGY LAJOS 155-311-57 [illegible]

Pf 701/836
1399

AMIGA

released in the year of 1995

The Pure Hungarian Amiga Scene

1995/01

Scenery Animator
Emulátorok 01
Lyapunov-tér

Workbench Icon-ok
Demo Maniac
Video Backup System
DeliTracker v2.09
PPaint 6.0

AMIGAonly / Intro - News

" Itt van, megjött !! " Elöször is szeretnék mindenkit üdvözölni, aki egy napszúrásos (de jó, hogy tél van!) pillanatában megvette a leg....bb (pontozott rész kitöltendö) AMIGAs újságot. Remelem mindenkinek csalódást fogunk okozni, aki arra számit, hogy itten majd valamiféle játékleirások fognak sorakozni. Ugyanis mi azt a nemes (vagy nemtelen) célt tüztük magunk elé, hogy tüzzel vassal megtanitjuk az AMIGÁs ifjúságot kedvenc gépe használatára. Maga az újság letrejötte elégge huzamos dolog volt, pontosabban van, mert amikor ezeket itt irom, akkor még nem igazan tiszta minden. Az újság valószinüleg fénymásoltan jelenik meg, és egyenlöre kb. 200 peldanyban... Az ár, amennyiért megvettétek, nem hinnem, hogy igen egetverö. Igyekszünk ezek után is minig valami kompromisszumos megoldást találni, magyaran, hogy az újság minösege meg oldalszáma arányban alljon az árával. (no meg a vásárlók pénztarcájával) Ennyit a siralmainkról... Ez a szegény elsö példány még csak 16 oldalt szamlál (fedölapostul, mindenestül), de remeljük, hogy ezt nemsokára feljebb tudjuk tornaszni. (Anyag az van, csak ki kellene javitani benne a helyesirási hibákat) Apropó, helyesirasi hibak ! Aki ilyet lel, az ne haborogjon, mert bár többen is lektoraltak mar eme szamot, de ugye, mint ahogyan an mondani szokas: "tevedni emberi dolog - de azert (néha) velünk is elöfordulhat". A betüméretre mentsegul csak annyit tudok felhozni, hogy szerettünk volna minel több anyagot belepreszelni ebbe a lapba. Még igy is kimaradt ugyan a Workbench segédlet, de helyette ott van az ikonokról szolo resz, ami azért tartalmaz egy-két WB infot. Igérem, további - drasztikus - betüméret csökkenes eseten egy nagyitót is fogunk mellékelni az újsághoz. Akkor nem is szaporitom itt tovább a karaktereket, csak még két fontos info:

Mindenkit várunk szeretettel, aki úgy érzi, hogy valami maradandót tudna alkotni!! Esetleg le is közöljük az újságban, de ha nem, akkor legalább mi hadd okuljunk belöle. (csak vicceltem) Ha van egyéb - esetleg kritikus hangú - eszrevételetek is, akkor ne kiméljetek minket. Amennyiben leveleitekre választ is vártok, küldjetek talán egy felbilogozott, megcimzett válaszborítékot is, mert nem postai dolgozók vagyunk!!
CÍMÜNK: Postafiók 701/836 BUDAPEST 1399. A jelige: AMIGAonly.
Jöjjön még néhany special thanx, s csak utana a hirek !!

Jó AMIGAzást mindenkinek !
Louise & Magic

Special Thanx to:
Louise-nak és Magic-nak (akik mi volnánk ha-ha - elsö az egoizmus!) továbbá
Laci bacsinak Louise munkáinak javitgatasaiért
Gy&L-nek, Magic munkainak helyesirasi, és helyenként stilisztikai javitgatasaiert. (meg, hogy kidobta az üvegeimet)
K.P.-nek, aki a preview szamot segitett összebarkacsolni egy fénymásoló segitségével.
a MUFFOKnak, akik szinten helyesirási ellenörzeseket végeztek. (bár néha idegesek lettek)
És még mindenki másnak, aki úgy erzi, hogy valamit is segitett nekünk, hogy ez az újság kijöhessen.

A fedölap Louise munkaja. No meg az ImageFX-é. A preview melletti kép a TANK POLICE c. demo(?)-ból szarmazik. Thx érte.

:-(:-o :-) :-(:-o :-)

A **SoftWood** a ***FinalWriter3*** kidasa után lankadatlanul folytatja a fejlesztest, bövitik a más platformon készitett dokumentumok felismerését és beolvasását, gyorsabbá válik, a más hasonló programokhoz képest eddig is gyors képkezelés.

Az eddig nem túl jól szereplö ***AccessibiePlayer*** az ***1.1***-es verziojával kezd felnöni a normális player-ek közé, 33 module formátum, legalább 150 tömöritö termékének kicsomagolása (használja az *UNPACK LIBRARY*-t), a billentyüzetröl lejatszhatoak es kimenthetök a Module-ban talalható Sample-k, lejatsza a Module-okat FASTMEM-ből is, minden funkcioja elerhetö AREXX-en keresztül.

Az **Consultron** kiadta a ***CrossMac*** legujabb verziojat, amiben kijavitották egy kis hibácskát, hogy ha ***Mac*** particiót készitettünk a HD-n az a teljes összeomlással volt egyenlö...

A **Microdeal** letrehozott egy aranyos kis ***PCMCIA*** hangkártyat, ami az ***AURA*** névre hallgat.

- a digitalizalasnal és visszajatszásnal a jel zaj viszony 72-dB, ami megegyezik a többi 16 bites kártyákkal
- software-ból vezérelhetö 8/12/16 bites, mono/stereo digitalizalás
- fülhallgató kimenet, amin 12biten az Amiga belsö hangja is kivezethetö
- igen gyors digitalizálási sebesség (például egy A1200on 60kHz-en lehet digizni 12bit szelessegben...)
- természetesen külön software-t is tartalmaz a csomag, amiből a kártya összes tulajdonsága kihasználható
- több mint 130 oldalnyi segédirmany
- az OctaMED 5.02 teljesen AURA kompatibilis, 16bit-en szerkeszthetök és lejatszhatok a zenék
- az ára 100 font körül stagnál...

Az amerikai **Syndesis** gondozásában megjelent ismet egy CD pack, ami a 3D-vel foglalkozó **Amiga** tulajoknak tartalmaz rengeteg object-et, és texture-t. Ezek két CD-t foglalnak el, a harmadik, az **InterNet**-en megbujo 3D-röl szolo FAQ es object kollekció.

Februarban várható az elsö két uj Amiga, oz ***A2200-1*** és az ***A2200-2*** megjelenese.

- A2200-1
  68020 CPU
  2Mega CHIP, 2Mega FAST
  3.5 floppy, 210 Mega HD
  mindkettöben megtalálható: KickStart 40.70, Workbench 3.1
  Külsö billentyüzet
  HiRES oplo eger
  7 darab slot a kártyák részére: - 1 darab A1200 kompatibilis 150 pólusú slot
  - 1 darab CPU slot, esetleges CPU cserére
  - 4 darab IBM PC/AT kompatibilis slot
  Interface-ek: Eger, Joy, Fényceruza, X2 tábla, Serial, Parallel, CDROM port, Composite VideoSVHS és RGB Video.
  No meg az elmaradhatatlan AGA chipkészlet
- A2200-2
  68030 CPU, 68882 FPU, 40 MHz
  2Mega CHIP, 4Mega FAST
  3.5 floppy, 420 Mega HD

Méretek: 40cm mély, 42cm szeles, 12cm magas. Sajnos az árról meg semmiféle infarmáció nem érkezett, de mivel nem egy klónról van szó, nem várható az arak drasztikus csökkenése...

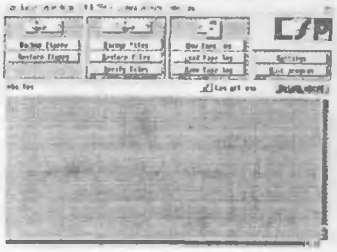
Computer Answers, Canada ***Tel: (306) 7642888*** ***Fax: (306) 7640088***

Szinten a pioc felé kacsingat az ***ELSÔ Amiga klón***, a ***DraCo***. Ez egy grafikára és Videotecnikára kihegyezett masina, amit a **Motorola** erömüve, az MC68060 forgat úgy 60MHz körül, a képért egy **Retina BLT** kartya felel, ami közvetlenül a BUSon csücsül, igy 20MByte/másodperc átvitelre lehet számitani.
A ***DraCo*** annyiban különbözik az eddigi **Amiga** modellektöl, hogy kidobálták a már úgyis elavultnak számító CustomChip-eket, (igy legalább nem terhelik a BUSt...) tehát csak egy gyors CPU és egy 24bites grafikus kartya a gép. Szerencsére megvásárolták az **AmigaOS**-t, igy a jó géphez egy normális oprendszer is társult (azért szerencsére, mert képzeld el milyen csunya lenne ha akárcsak egy klón **Amigán** is például a WndzNT akadozna...) További infok majd késöbb..

Az **Oregon Research** terméke, a ***GameSmith Development System*** a legujabb olyan termék, ami a ***BlitzBasic*** környezettel vetekedhet. Elsösorban játékkészitésre tervezték, különös figyelemmel a scroll-ok és animációk korrekt kezelésere. Ugymint; teljes animáció kezelés (double buffering), az objektumoknak prioritás adható a aktuális fázisokban, Nem a rendszer kezeli az object-ek ütközését, átfedését stb., automatikusan beilleszti az animált fázisokat az objektumba, láncolt objectek kezelése, 100% AGA kompatibilitás, stb...

Video Backup System

A Video Backup System, egy olyan rendszer, amit azoknak a felhasznaloknak talaltak ki, akiknek van Video készülékük, és nem akarnak nagyobb befektetest eszkozolni peldaul egy Streamer beszerzesere. Mivel o hagyomanyos VHS videorendszerû keszulekekhez keszult a VBS, ezert a hattertarolo nyersanyaga(videokazetta) sem egy komoly anyagi megterheles, meginkább nem, ha figyelembe vesszuk o teljesitmeny per ar viszonyt; a VBS 3.0 hasznalataval, 68020+ FAST opcioval korulbelul 1.5 MegaByte-ot menthetünk ki percenkent. Ez azt jelenti, hogy egy 180 perces kazettan ugy 250 MegaByte-nyi anyag helyezhetô el! Ez nem egy rossz szám, ha azt vesszuk hogy egy jó minôségû VHS kazetta 600 Ft koruli osszegert cserel gazdat jelenleg. Itt kell megjegyeznem, hogy a program keszitoje a dokumentacioban egy igen draga kazettat ajanl, (direkt nem irom le mert nem akorom reklamozni, akit erint az ugyis elolvashatja a daksiban..) de a személyes tapasztalataim alapján allithatom, hogy elsôsorban NEM a kazetta, hanem a Video készulék minôségétôl fugg az adatbiztonsag. Egy normális (nem a KGST piacon 12000 forintert kaphatô!) magnoval, es egy kozepes kazettaval (szintén nem a 200 forintos kategoriabal) tökéletes mentések készithetôk. Azért nem érdemes tipusokat emliteni, mert mindenki jól tudja, hogy az ô magnoja melyik kazettavol mûkodik a legtutibban... Tehat ha megvon a magno, es van egy üres kazetta is o kozelben, akkor el lehet kezdeni a tesztelést... Vagyis el lehetne, ha elmondtam volna hogy miról is van szo. Ugyanis még egy nagyon fontos dologról nem tettem említést, és ez a programhoz tartozó hardware eszköz, ametyet o Seriol port-ba dugva megoldódik a Visszaolvasás müvelete is. Ez a kis kutyu nem más, mint egy erôsitô IC, és néhány ellenállos meg kondenzátor. (A kapcsolás bonyolultságára jellemzô, hogy egy soros csatlakozo dugojában elfér...) A program fejlesztôi a minimális ráforditást szem elôtt tartva, a Mentést az Amiga composite video kimeneten keresztül oldották meg, ami egy igen okos dolog volt, mert ezen a kimeneten igen jó minôségû jelet lehet tovabbitani a magnó felé. Szóval, remélem a kép kezd teljessé válni, noha a tapasztalatok szerint o legegyszerûbbnek tûnô dolgok magyarázata utan szokott a leghülyébo kérdés elhangozni, amit elkerulendô, egy sematikus ábrán megprobalom lerojzolni a dolgot...

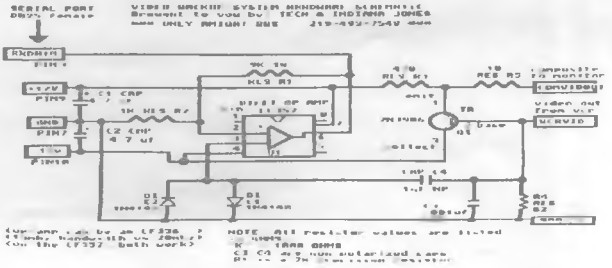


Tulajdonképpen a program akkor lenne igazi, ho egy VBS device-t hozna letre, amit közvetlenül tudnánk irni, olvasni, meg mindent amit a rendszer device-szaival oltolában meg szoktunk tenni... :-) Nos ez csak egy kis futurisztikus álmodozos volt, de ha belegondolok, hogy létezik Amigához tonithoto tovirányitó hardware meg software, és ezeket a programokat mondjuk AREXX-en keresztül összekapcsolva, a VBS elkuldené az InfraRED-nek hogy tekerd ide meg ide a kazit, aztán indítsd el, én meg majd betoltom, vagy kimentem amit kell, stb... -O Szóval jelenleg még igencsak manuális beavatkozásokkal teli egy Mentés, vagy Visszaolvasás, de mivel olcso húsnak a leve is elég folyekony, igy el kell viselni ezt a kis gombnyomogatást. Fontos dolog, ha a VBS-t nem csak o HD-d lementésére hasznolod, hanem mondjuk SHAREWARE programok ezreit tárolod o kazettákon, hasznold ki a VBS program adta lehetôséget, hogy eltárolja az ugynevezett BACKUP neveket és a hozzájuk tartozó kazetta pozíciokat egy file-ba, amit bármikor ujra betoltve nem csak o memóriadra van bízva hogy mi hol talalhato!

Roterve a VBS program ismertetésére, en egy nagyon negativ tulajdonságként értékelem ezt, hogy a requester-ek nem jegyzik meg o használt állapotot, ami akkor nagyon ideges-tô, ha peldaul egy (nem a PROGDIR:) 'tavoli' konyvtarbol sok BACKUP-ot készitunk. Masik negativum, hogy ha egyszerre tobb BACKUP-ot mentunk le, oz egyes csomagok közott nem futyül. (Persze ez okkor nem számit, ha a belsô adatbáziskezelôjet használjuk, mert akkor a kazettapoziciót automatikusan hozzairjo, de ha mondjuk ceruzával a kézben lessuk hogy mikor van vége az egyes BACKUP-oknak, kiesik a szemunk a villogástol ..) De a csunyosagokkal együtt ez egy very cool program, és toredelmesen bevallom, hogy o knfizoló hangommal együtt, már o hetedik 180 percest toltogetem. Ho már minden adott o sokmegonyi Mentésre, kezdjuk el használni a programot. Menüket ne is keressunk, mert nincsenek, ami használható, az ott van a képernyôn, és minden funkcióhoz tartozik természetesen egy hotkey is, hogy gyorsabban lehessen közlekedni o programban. A VBS nem csak file-okat, hanem egész lemezeket (trackdisk) is képes archivalni, és visszoirni. Erre való a Floppy Backup, és a Floppy Restore. (Erról jut eszembe, hogy a VBS 1.5AGA verzióban a Verify NEM mukodott, de a 3.0-nál még ki sem probaltam, mert nem hibázott!) Ezekkel teljesen anolog modon, a FileSystem o file-os device-szokról file-okat, directory-kat, vagy egész particiokat tud kezelni. Egyszerre okar tobb BACKUP-ot is kijelolhetunk (Add Backup) ami igencsak megkonnyiti a Mentést, mivel nem kell állondoan ki-be kapcsolgatni a videót, mint a régebbi verzioknal. A Backup (Mentes) sebességet szabályozhatjuk a Speed gombbal, A1200-nál a 68020+ FAST ajánlott (1.5MB/perc), de ha olyan file-okot (peldaul egész particiót) mentunk, amik nincsenek tömöritve, a 'Pack'-ot érdemes választani, mert az folyomotosan tömöriti is a lementendô block-okat. A Restore (Visszatöltés) esetén, ha már beallitottuk a kazettat, nem kell megadni BACKUP nevet, ozt tolti be amit elôször talál. Ho talalt fejlecet, és betöltötte a 'Directory Tree'-t, ki kell jelölnunk a BACKUP-ban talalható file-ok közul azokat, amiket megkivántunk, majd meg kell odni azt oz elérési utat (PATH) ahova ezeket betöltheti. Fontos, hogy ho olyan particiót, vagy device-t adunk meg, amire valami röptömöritô (pld. DiskExpander) von instollolvo, okkor illik kikapcsolni a tömoritést, mert nem igen tudja a felirási idô alatt osszo is tömöriteni a file-t, akkor elcsuszik az egész (mivel a kazetta megy tovább) és rossz adat lesz a vege! Ugyanez Mentés-nél nem olyan lényeges, mert a kicsamagolás lényegesen gyorsabb, és kulonben is ilyenkor a program (és az olvasási sebesség) határozza meg a felirási idôt.

Nagyon fontos hogy az Icon ToolType-ban já értékek legyenek megadva, mert igy rengeteg kellemetlensegtôl menekulhetünk meg (nem tolti vissza, hibázik, tekergetni kell a kazettat ..) ***WRITEFACTOR=25. PERFILE=4, PERDIR=12.***

És végezetul, minden ugyeskedni vágyó tiszteletbeli müszeresz kedvéert itt van a VBS hardware-ének egyik változata. Ez állitólag a lehetô legjobb megoldás a videójel négyszogesitésere, amit a soros porton keresztül dolgoz fel a program. Fontos figyelmeztetésként hasson mindenkire, hogy bar a Commodore cég állitása szerint a kivezetett portok belulról vedelemmel vannak ellatva, ezt nem szabad szentirasnak venni, lásd PARNET jelenségból adodo CIA halalok. De ha o kiprobalas elott tetszeleg szemmel, tullel, müszerrel a kész kapcsolást, kicsi a valószinüsége annak, hogy bármi is kipurcanhat a masinadban. Ide kivánkozik az az elcsepeltnek ható kijelentés, hogy HA BESZARIK A GÉPED NE NEKÜNK RINYÁLJ, MERT NEM VÁLLALUNK A HÜLYESEGEDERT SEMMIFELE FELELÔSSEGET!



Ha nem vagy teljesen biztos a szerelôi képességedben, inkább legyél rendhagyó, és vedd meg az EREDETI csomagot, ami biztos hogy nem okoz problémákat, és nem tul hatronyos, hogy garanciát is vollal o készitôje..

Tehat sok sikert minden vollalkozo kedvü Backupper-nek, nem fogtok csalodni a VBS-ben.

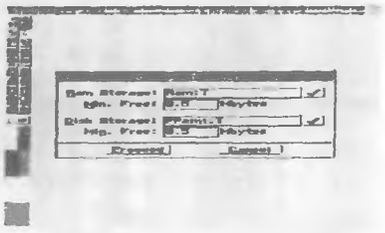
Louise

Personal Paint 6.0 - Cloanto Italy 1994

Itt van a **PPaint**, itt van újra... kezdhetném, ahogy megtették már elôttem sokan mások is, de nem muszáj. Tehát az "új" **PPaint**. Nem rossz, (nem is jó) többet tud, mint az elôzô version, több is a memóriaigénye, no meg lassabb is. De a mienk. (*"Kicsi is, savanyú is, de a mienk"*) Gondolom rajzolóprogramot (pardon, grafikai szerkesztô programcsomagot!) már mindenki látott, ezért nem is térnék ki arra, hogy hogyan kell pl egy kockát létrehozni, hanem talán arra vesztegetnék némi téntát, hogy elmeséljem, mennyiben is változott az **5.0** óta a progy. (Volt szerencsém találkozni egy úgynevezett **6.0**-val is, amely csupán annyiban különbözött az **5.0**-tól, hogy a **LANGAUGE** file el volt baszva, és minden kiírás egyet csúszott. Pl.: amikor **ILBM** képet töltöttem azt írta ki, hogy **LOADING GIF IMAGE**, meg minden egyéb baromságot. Tehát, ha valakinek az alább leírt dolgok nincsenek jelen a programjában, akkor az szerezze be talán az eredeti **PPaint 6.0**-t.)

FIGYELEM !

Az itt leírtak alapját a PPaint-hoz tartozó PPAINT.MAN nevü szövegfile-ból böngésztem. Helyenként elláttam némi kiegészítéssel, mivel maga a szöveg elég szükszavú. No meg van még egy hátránya, mégpedig az, hogy ékes német nyelven íródott.



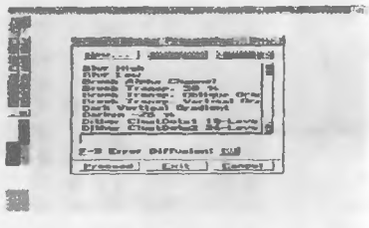
- Az elsô és legfontosabb talán a **VIRTUAL MEMORY**. A **SETTINGS** menüben hasonnevü pontjában lehet beállítani. Meg lehet adni a **FAST RAM**-ból **(RAM STORAGE)** mennyit használjon minimum, illetve hogy lemezterületen mekkora **VM** file-t készítsen **(DISK STORAGE)**. Ha regisztrált verziónk van a programból (esetleg megvettük), akkor a **MEMORY INFORMATION**-ban meg fognak jelenni a beállított értékek.

- Különbözô, grafikus kártyákat is támogat a program. Nem tudom, hogy a régebbi verzió is megtette-é ezt, de a szöveg szerint **PICASSO, RETINA, PICCOLO, RAINBOW, EGS, TALON** és egy stb. nevü grafikus kártyával hajlandó együttmüködni. (kiprószálni nem volt szerencsém, mivelhogy nem rendelekezem még hasonlóval sem)

- Be tud tölteni elvileg(!) bármilyen **DATATYPE**-t, amilyen **DATATYPE**-nk van a **DATATYPES**-ben. (tehát a **DEVS:Datatypes** illetve a **LIBS:Datatypes** könyvtárakban) Mondanom sem kell, hogy ennek a sebessége... hát nem egy *FASTLOAD*. Meg aztán az csak elvileg. (Pl. a **REKO datatype**-t nem volt hajlandó betölteni. Pedig a **VIEWTEK** megtette.)

- Tud kezelni **HAM** illetve **HAM8** képeket. Nem volt hátrányos hogy beletették. Az **5.0**-ból enyhénszólva hiányzott. Azonfelül tud konvertálni **IFF24, PCX24, HAM** és **HAM8** képeket 256 színüre, sôt tud megjeleníteni 24 bites képeket is színesen, illetve fekete-fehérben (természetesen vagy konvertálással, vagy egy grafikus kártya segítségével). No igen. Csak hány nap alatt. (Igaz addig pl. az **ADPro** nyolcszor megcsinálja.) Legalább tud ilyet is. (He nem tudna, az lenne a baj.)

- **STORYBOARD**. Az **ANIMATON** menüben található. Hát igen. Ez *NAGYON JÓL SIKERÜLT*. Az animációnak egyszerre 15 fázisát jeleníti meg egy ablakban egymás után. Lehet benne lapozgatni, nem is olyan lassú, pedig rendereli (kb 30*30 as képekre), lehet benne dolgozni is. Mondjuk az ikonok elég sittek, de ez legyen a legnagyobb probléma. Tud kezelni tömörített animokat is, de például nem tud **HAM8** animot betölteni, csak lejátszani, a **PLAY FILE** menüpontban. (néha még azt sem) A **PLAY FILE**-ban egyébként elég jól meg van oldva a **CACHE**, mivel folyamatosan tölti lemezrôl, de nem játssza le darabosan. (csak egy picit)



- Ezeken kívül kijavították a **Requestereket**, illetve tettek bele **WB APPICON**-okat, ami nem baj, de nagyon sok értelme nincsen.

- A legfontosabbakat majdnem kihagytam, új **IMAGE PROCESSING**-ek vannak benne. Osszesen 40 darab. (éppen most számoltam meg) Azonkívül lehet még bele szerkesztgetni is különféle **FILTER**eket is, akinek ez a szíve vágya, az tegye meg. Nekem elég az a 40 ami van. Maga a müvelet maradt ugyanolyan lassú, vagy legalábbis nem lett lassabb.

- Azonfelül még jár hozzá némi software támogatás különféle **CLOANTO** programok által. **Personal Font Maker** (AGA-s is) és **Personal Write**. (Ez itt a reklám helye.)

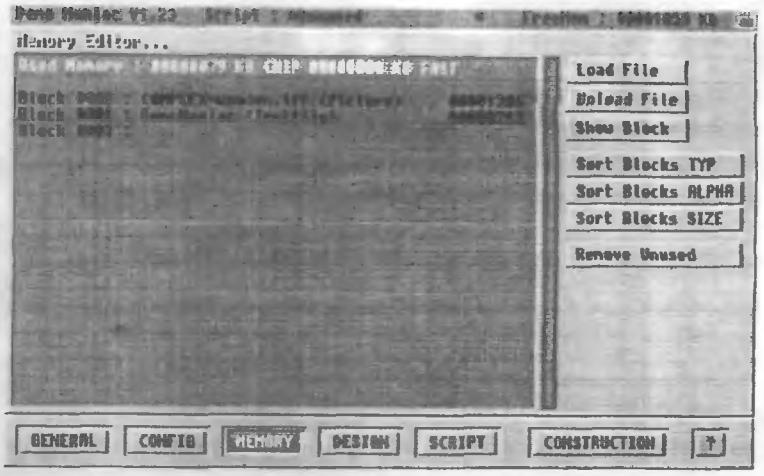
Ha valakinek a fentiekhez bármi panasza, vagy hozzáfüzendôje van, az nyugodtan tegye azt, mert lehet, hogy én írtam faszságot, de az is lehet, hogy nem.(Nem baj LOUISE úgyis belejavít majd, úgyhogy legfeljebb ráfogom.)

Akkor egy nagy THANX az ismeretlen német, vagy olasz embernek, aki a **PPAINT.MAN** filet szerkesztette, **HALÁSZ ELÔD**nek, aki a **NÉMET-MAGYAR szótárt** szerkesztette és végül, de nem utolsósorban **LOUISE**nak, aki az egész szöveget át fogja szerkeszteni.

Na jobbulást mindenkinek !!!!!!

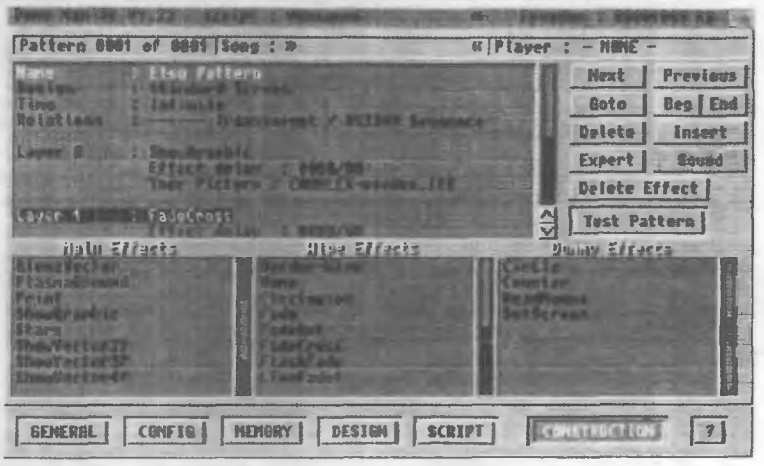
MAGIC

Itt szeretném megjegyezni, hogy a lefordított demók ugyan nem redszerbarátok, tehát nem futnak MultiTask-ban, de ha Reset-tel érnek véget, nagyon intelligensen, (ami sajnos nem megszokott más hasonló programoknál) visszaadják a memóriát és semmi Crash-t nem okoznak. A 'Demo interruptable' kapcsolóval megszakíthatóvá tehetjük a kész demót. A moradék két kapcsoló a keret állapotát hivatott állítani, feketére vagy 'áttlátszó' -ra. A még sajnos elkészületlen 'Editor Configurartion'-ban valószínûleg majd az Editor paraméterei lesznek állíthatók.



A Memory menü a demó adatfile-jait hivatott beolvasni a memóriába. A Block-ra, majd a 'Load File' -ra kattintva tölthetünk be olyan adatfile-okat, amikre a demó épülni fog.
A DemoManiac felismeri a file típusát, amit a betöltés után mellé is ír, a memóriából elfoglalt méretével együtt. Itt feltünhet például, hogy egy általunk elkészített kép hosszánál jóval nagyobb memóriát foglal le neki.

Ez annak a következménye, hogy a grafikus programok (DPaint, Brilliance, stb.) általában tömörített formában mentik ki az IFF képeket, amit a loader-nek ki kell csomagolni, hogy a program késôbb használni tudja azt. Ha TEXTFile-t akarunk használni, akkor a File elsô sorában a 'TEXT valami név'-nek kell lenni, különben nem tudja azonosítani a típusát. A 'Remove Unused'-del ki lehet törölni a nem használt adatfile-okat, de törölni lehet az 'Unload File' kapcsolóval is, ami ugyanúgy mûködik mint a Load. Itt van még lehetôség a már betöltött Block-ok rendezésére is típus, név és méret szerint, az áttekinthetôbb lista érdekében.



A Construcion menü a legbonyolultabb az összes közül, de itt készül el tulajdonképpen a demó 99 százaléko a Pattern-ek képében. Elôször a demó zenéjének (természetesen csak ha lesz neki) betöltése ajánlott, a 'Player :'-re kattintva kiválasztható a zenelejátszó rutin. Ha Pro/Noise/Soundtracker Module-t használsz, célszerû mindig a 'ProTrackerV3'-at választani, mert sajnos rossz tapasztalatokat szerezhetsz a Module formátumok különbözôségébôl adódó Player Guru-ról..
A 'Song :'-nál lehet betölteni magát a zenét, természetesen olyan formátumban, amit a Player-nél beállítottunk.

Ezután rátérhetünk a Pattern-ek létrehozására. A Pattern-ek tulajdonképpen a demókban megszokott Part-okat jelentik, amelyek összefûzésébôl keletkezik a kész project. A 'Name'-re kattintva megadhatjuk a Pattern nevét, amit majd a késôbbiekben a Script elkészítésekor ugyanilyen néven viszontláthatunk. A 'Design' a Design menüben elkészített hátterekbôl állítja be az aktuálisat. A Pattern mûködésének idejét a 'Time'-nál lehet beállítani másodpercben és Frame-ben. A lejjebb látható hat darab Layer-be lehet betölteni az Effect-eket. Az Effect-ek három csoportba vannak osztva; Main, Wipe és Dummy, azaz Fô, Törlô és NemLátványos. A Main Effect-ek azok, amelyek tulajdonképpen valami látványt nyújtanak, animáció lejátszás, kép torzítás, csillagok stb., a Wipe csoportban a képtörlés, pottogtás, átmosás, míg a Dummy-k olyan Effect-ek amiknek semmi látványos hatásuk nincs, csak például a használható képernyô méretét állítják stb.

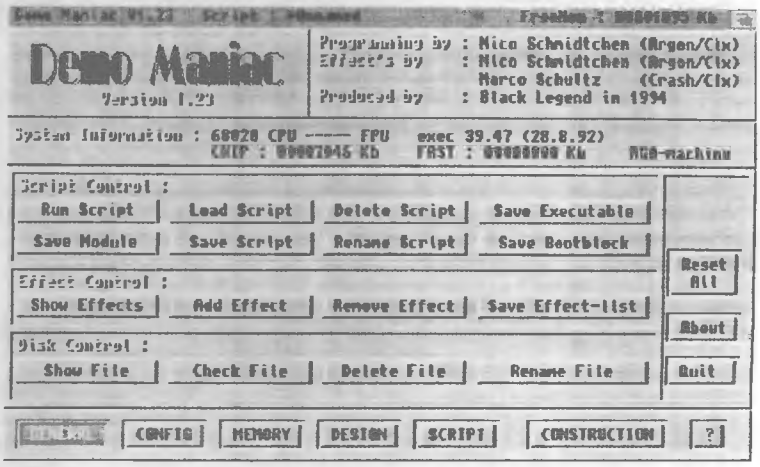
Main Effects		***Wipe Effects***		***Dummy Effects***	
AnimPlay	Animáció lejátszó	**Border-Wipe**	Szélek telöl töröl	**Circle**	Körmozgás
BlockPrint	Téglalappal ír	**Bump**	A képernyô pattog	**Counter**	Számláló
PlasmaGround	A háttérben plasma	**CircleWipe**	Köralakban töröl	**ReadMouse**	Click-re vár
Print	Szöveg kiírása	**Fade**	Elmosódás	**SetScreen**	Beállítható a képméret
ShowGraphic	Kép megjelenítése	**FadeOut**	Elmosódó elûnés		
Stars	Csillagmozgás	**FadeCross**	Elmosódás oda-vissza		
ShowVector2P	Vektor 4 színben	**FlashFade**	Felvillanó elmosódás		
Showvector3P	Vektor 8 színben	**LineFade1**	Vonalankénti elmosódás		
ShowVector4P	Vektor 16 színben	**LineWipe**	Soronként töröl		
TemporyText	Szöveg kiírása	**LineZooming**	Nagyított vonalak		
VectorScape	Vektor tájkép	**Plates**	Egy négyzet érkezik		
VerScroll	Függöleges kiírás	**RotateWipe**	Forgatott törlés		
VerticalZoom	Függöleges nagyít	**SinusWipe**	Szinuszos törlés		
ZoomClose	Eltûnés nagyítás	**SlimeWipe**	Lefolyásos törlés		
		TitleWipe	Kockákkal töröl		

Ezek az Effect-ek természetesen együttes felhasználás esetén adják meg az igazi látványt. Például tölsünk be a Layer 0-ba és a Layer 1-be egy-egy ShowGraphic Effect-et, (természetesen elötte már a Memory-ban be kellett tölteni legalább 2 képet) majd a Layer 2-be egy FadeCross-t, és most nyomjuk meg a 'Test Pattern'-t. Azt hiszem elég látványos a dolog, tehát ebbôl kiindulva elég egyszerûen meg lehet oldani egy szép prezentációt akár a kirakatba is...
Elég sûrûn kaphatunk olyan hibaüzenetet hogy 'Too many effects want their own planes...' ami kb azt jelenti, hogy egyszerre túl sok olyan effect-et pakoltál ebbe a Pattern-be ami összességében több Plane-t használ mint ami megengedett. Ez lehet hogy sok képet akarsz kirakni, vagy mivel a maximum Plane=8 (AGA-n) nem tud a képpel (ami kb 256 szinû) együtt csillagokat is rajzolni...

DemoMaker: MultiMédiára vagy más hasonló prezentációra használható programok, amelyek az általánosságban használt kép, és hangformátumok kezelése mellett különbözô látványos effektekre képesek.

Elsôként a jelenlegi 'legmodernebb' DemoMaker-t veszem nagyítá alá, amelyet találóan DemoManiac-nak, ozoz demómániának kereszteltek el a készítôi. Ugyanis Amigás körökben szinte már mániává vált a demók írása, (lásd DemoZone BBS mint fogalom) és ennek megfelelôen igen magas szinten van jelenleg is az egymás code-rekordjainak földbe döngölése, olyan effektek, képek, zenék jelennek meg ezekben a tulajdonképpen nonprofit demókban, amik még a legnagyobb fejlesztô cégeknek is büszkeségére válnának. A DemoManiac-ot is két ismert csapat a Black Legend és a Complex neve fémjelzi.

A mostanság egyre jobban terjedô moduláris szerkezet jellemzô erre a project-re is, ami azt jelenti, hogy a programhoz tartozó EFFECT-ek REPLAY-erek külön, és nem az editor programban találhatók. A jelenlegi 1.21-es verzió 39 effektet tud, omi a késôbbiekben remélhetôleg bôvulni fog. Ezen kívül 14 féle Module formátumot ismer, amiben a TrackerPacker nevû népszerû tömörítô által igen rendesen megkurtított adatfile is szerepel.



A kész demában es természetesen az Editor-ban is teljesen kihasználható az AGA chipset, de a programhoz elég egy A500-as is, persze csak ha van megfelelô mérelû memória is mellérendelve, ugyanis a kész demában szereplô összes animációnak, zenének és képnek egyidejûleg a memóriában kell lennie.

Az Editor teljesen rendszerbarát kivitelben készült, minden funkció elérhetô Gadget-tel illetve Menu-bât is.

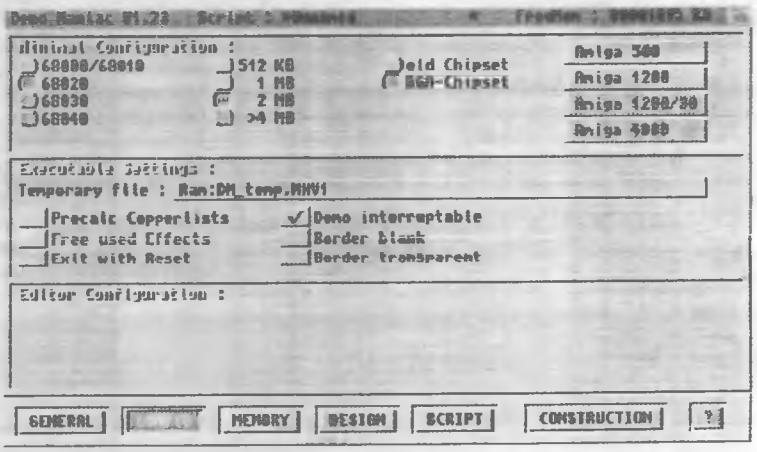
Sajnos ez a program még igencsak fejlesztés alatt áll, ami azt jelenti hogy a fejlesztôk kb. 1év elteltével ígérik a kész verziót, ez látszik a nem használható Gadget-ekbôl, és a javításra szoruló Effect-ekbôl is.

Az **Editor** szerkezete hat fô részbôl áll;

- **General**	Script-, Effect-, Disk mûveletek, Fordítás
- **Config**	Minimális konfiguráció a demó futtatásához
- **Memory**	A demóban szereplô hangok, képek, animációk stb. betöltése
- **Design**	Háttér képernyô megtervezése
- **Script**	A demó felépítése a Pattern-ekbôl
- **Construction**	Pattern-ek elkészítése

Ha egy demót szeretnénk elkészíteni, a már meglévô képekbôl, animációkból, zenékbôl, annak a folyamata a következô:

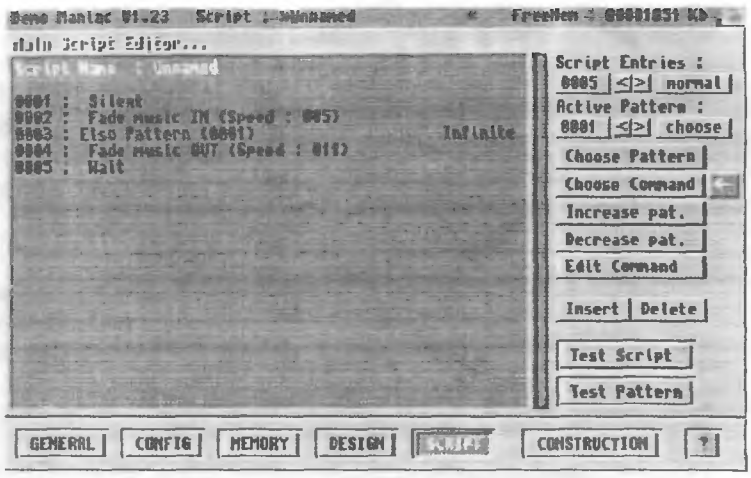
1. Beállítom a '**Config**' menüben a kapcsolókkal azt a minimális konfigurációt amin a kész program még elindul
2. A '**Memory**' menüben betöltöm a 'Block xxxx'-re kattintva a használni kívánt képeket, animációkat, Font-okat, VectorObject-eket, hangokat
3. A '**Construcion**' menüben felépítem a 'Pattern'-eket amik késôbb a kész demó alkotóelemei lesznek, és itt lehet a Module-t is betölteni a Player-rel együtt
4. A '**Script**' menüben az elkészült 'Pattern'-ekbôl és a 'Command'-okból a teljes demót összeállítom, majd a 'Test Script' kapcslóval megtekintem
5. Ha megfelelônek találtatott a project, a 'General' menüben az igényeknek megfeleleôen futtatható, vagy TrackLoader-es változatban kimenthetem a késztermékeket



Eme rövid, de lényegretörô összefoglaló után megpróbálom részletesebben kifejteni a menük használatát.

A Config menünek a minimális kontiguráció bállitására vonatkozó kapcsolóiral nem lehet sokat magyarázni, de van itt egy másik rész is, ami az 'Executable Settings' névre hallgat. Az itt található kapcsolók a fordítás poraméterei, csak a futtothatóként kimentett demóra vonatkoznak. Be, illetve ki lehet kapcsolni a Copper-lista ujragenerálását, az Effect-ek által már nem használt memória telszabadítását. Az 'Exit with reset' kapcsolóval a demó végéhez tartozó állapotot állíthatjuk, vagy visszatér az operációs rendszerhez, vagy bekapcsolt állapotban rendszerhivás történik a demó befejezése után.

Az Effect-eket nem mindegy hogy milyen sorrendben rakod a Layer-ekbe, ugyanis ha például egy kép vagy felirat alatt csillagokat szeretnél mozgatni akkor a Stars Effect-et mindig a ShowGraphic vagy Print elé kell tenned, különben a csillagok lesznek felül... A kész Pattern-ek között a 'Next' és a 'Previous' kapcsolokkal lehet mozogni.



A Script menüben a 'Script Entries'-sel lehet beállítani a használni kívánt Block-ok számát, az 'Active Pattern' jelöli ki azt a Pattern-t amit éppen beillesztünk a Script-be. Az alatta lévő 'Choose Pattern' és 'Choose Command' között az a lényeges különbség, hogy a másodikkal parancsokat fűzhetünk be a beépített Pattern-ek közé, úgymint Loop ciklusokat, hangerő változtatásokat, Block felszabadításokat, várakozásokat stb.. Ezekkel a parancsokkal egy teljes programot megírhatunk ami a kész Pattern-eket mint elemeket használja fel. Ha elkészültünk egy Script-tel, a Generol menüben kimenthetjük mint egyszerű Script-file, ilyenkor csak magát a 'progromot' menti ki a DemoMoniac, ami egy rövid file a Executable vagy a Module file-hoz képest.

A Design menüben lehet megszerkeszteni a háttérben elhelyezkedő képernyőt. Szivárvány, tükör és Bar effektusokból rakhatunk össze Screen-eket, amit a Construction-nál leírt módon lehet használni.

Legközelebb a másik közismert DemoMaker-t, a RedSector Inc. által készített 'RSI DemoMaker'-t vesszük nagyító alá...

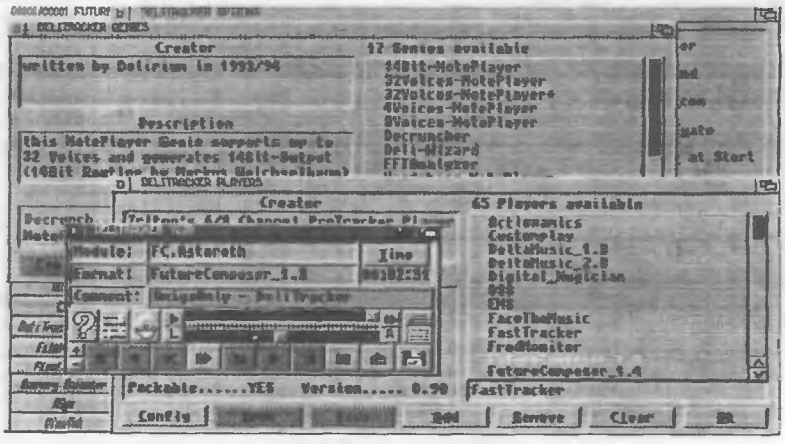
Louise

AMIGAonly / Zenelejátszók

Delitracker V2.09 - Peter Kunath & Frank Riffel
Delirium Softdesign 1994. 11. 10.

Megjött az új **DeliTracker**, melyet a szerencsés **V2.09**-es verziószámmal láttak el a készítők. S hogy mitől szerencsés ez a verziószám ? Például attól, hogy raktak bele egy **DeliSID** nevű **PlaySID** playert, amely segítségével le bírjuk játszani a cooooooooool **C64 SID**eket. Azon felül kijavították a hibákat a digi dolgokat lejátszó **IFF-S8VX** illetve a **RIFF-WAV** playereknél. Újrairták a **DeliS3M** playert, ami valószínüleg sok ember szivét meg fogja dobogtatni. A korábbi verzióknál az **FTM** player, illetve nehány (renitens) **NotePlayer** *"BIP"*-pelt egyet, mikor **START**-ot, vagy **STOP**-ot, nyomtunk, de mostanra már ez sincsen. (Ha a programozók minden bugot kijavítanak, akkok ezentúl mit fogok fikázni ???) Kijavították a hibákat a **DeliMIX** rutinokban. Van benne **Stereo-HeadPhone-NotePlayer** !!! (Fejhallgatón igen jól szól - Louise szerint. UnReal **Surround** !) És, ha ez nem volna elég, még azt is megoldották, hogy a **DeliTracker** ne bassza ki az **Audio-DMA**-t, ha valamelyik **NotePlayer** aktiv.

Van hozzá 65 player, 17 Genie, ami nem rossz dolog, viszon ehhez jön, hogy megy vagy 100 Kbyte chip, illetve kb. 1.3 Mbyte fast RAM a levesbe. És akkor még egy modult sem töltöttem be. Pedig az újrairt **S3M** player faszán szuperál, de ha még ezután betöltöm pl. az 1 Mbyte-nyi **s3m.WALKAWAY** nevü modult, akkor ugye ott vagyok ahol a part szakad. (Na azért csak tudtam valami rosszat is írni...)



Ezek után már csak egy dolgot nem értek. Mi a pékért nem bírja lejátszani a **THE PLAYER 4.xx** modulokat ????

Azért nem olyan rossz a helyzet, mint elsőre látszik. De azért only 2Mbyte chipmemmel rendelkezők nyugodtan pakoljanak be 30-40 playert, meg vagy 10-12 genie-t a **STORE**-könyvtárba, mert akkor a program iditásakor ezek nem töltődnek bé, és esetleg marad is egy kevés memória. (a **STORE** könyvtár a **DELIPLAYERS**, illetve a **DELIGENIES** alkönyvtárakban található, ha valakinek ezzel újat mondok)

Megszállot zenemániákusok elôre....Mert ahogy Louise is mondotta vala; *"most, hogy megvan az új **DeliTracker**, letöröltem az **EaglePlayer**t, de ha jön az új **EaglePlayer**, letörlöm a **DeliTrackert** !"*

Azért a **HippoPlayer** szebben játssza le az **S3M** modulokat!

Magic

AMIGAonly / Emulátorok 01

Emulátor: Olyan software vagy hardware eszköz, melynek segítségével a gép képes más specifik oprendszeren, illetve hardware-en készült programok futtatására. Teljes értékü emuláció kizárólag hardw szinten valósítható meg, ami természetesen nem azt jelenti, hogy nincsenek jó minõségû software-es emulátor de sebesség és kompatibilitás tekintetében nagyságrendi a különbség.

Miután azt hiszem sikerült egy bevezetés szerûséget introdukálnom, illene belevágni a sürûjébe. Leginkább a software-emulátorokról fogok írni, mivel sajnos az emu kártyák nem igazán tolonganak a hazai Amigákban, minek következtében csal szaksajtóból ollózgatott, vagy fülúton terjedõ infókkal rendelkezem ezekrõl.

Elõször is felmerül a user-ben az az egyszerû kérdés, hogy egyáltalán minek van szükség más géptipus emulálására, mikor itt van az fantasztikus meg szuper gépem... Erre nagyon egyszerû a válasz: nincs rá szükség, ha nem tudod hogy mi az a más abban a gépben a miott tulajdonképpen létrehozta a coder az emulátort. Mert ugyebár - tisztelet a kivételnek - nem sok olyan programozó van aki csak ú időtöltés céljából készít bármiféle project-et mindenféle cél, vagy igény nélkül.

Nos, ha ezeket mint konstans elfogadjuk, rátérhetünk a kézzelfoghatóbb dolgokra, elkezdhetjük a lehetõ legmélyebbre nyúlva tanulmányoz az emulátorokat. Mivel az emulátoroknak (a software-es csoportban) rengeteg fajtája létezik, szinte minden számottevõ szemé számítógépnek van megfelelõje, (kivéve az olyan szükkörû csoportokat mint HT1080Z vagy HOMELAB etc.) és ezen belül is vannak jobbak kevésbé jók.

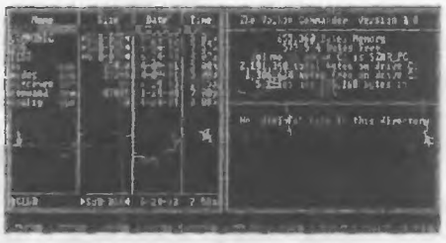
Van egy olyan tézis, miszerint ha x gépen emulálom y gépet abból az következik hogy az x gép jobb mint az y. Ebbõl meg az következ hogyha x gép jobb mint az y akkor teljesen fölösleges y-t emulálni mivel a jó tulajdonság már eleve adott x-nek...

Eme eszmefuttatás alapja az 'Amiga kontra x86' címû NeverEnding Story-ban keresendõ, ahol az érzelmi kötöttségek már réges rég túllépték realitás kereteit, ohol o MiAJobb összehasonlítás nem más mint a MiARosszabb kitordítása.

Noha nem lehet kétséges, hogy ebben o vívásban az AmigaOnly melyik fél segédje mégis nem lenne jó, ha az érzelmi kitörések rossz vaç torzított képet adnának hevességükbõl kitolyólag bármilyen konkrét software, illetve hardware tekintetében az olvasók felé.

Tehát, ha már úgyis itt felejtettük magunkat az x86-osok világában, kezdjük a nagy vetélytárs emulációinak tesztelésével...

Egyszer volt még anno 89-90ben az IBM Transformer amely egy MDA kártyás XT-t emulált igen lassan (természetesen ez a 'lassúság' követke



az A1000 és az A500 7.14MHz-ebõl is) és embertelen bizonytalanul. Legtöbbször már a boot során megállt a kurzor villogása, amit a user ordítása követett a HáromGombossal egyetemben. Szerencsére kábé ezidõtájt megjelent a 68000es processzorú gépekre egy viszonylag olcsó hardware egy i286os emulátor kártya, ami o 68000es helyére került, és így tulajdonképpen egy MultiTask PC emulátor keletkezett, omi egy 8MHz órajelû AT-nek felelt meg. Sajnos, ha valaki egy ilyen kártya boldog tulajdonosa lett annak szembe kellett néznie azzal, hogy vagy vesz az 512k mellé még legalább 1.5Mega RAM-ot, vagy sok baja lesz a PCs programok futtatásával, mivel a kártya is a belsõ RAM-ot használja, és ha 512k-ból levonunk 64 akkor elég kevés marad ... Ez az emulátor kártya mostanság olyan 3-5000Ft körüli összegért kapható az AdokVeszek területen. Aztán jö sorba az újobb verziók, és ennek o mostani legvégsõ állomása a TurboIBM v2.04, amely igen gyors, de sajnos a rendszerbarátságtalanságá és az MDA (csak karakteres) grafikus kártya emulációjával nem túl szívderítõ. Ezzel ezt a nonMultiTask PC emulátor csoportot le is szeretn zárni, mivel szerencsére a fejlõdésnek van egy sokkal kultúráltabb ága is, ami rendszerbarát, CGA-EGA-VGA-SVGA grafikus kártyaemuló tartalmaz, HardDisk-file vagy PC-partíció (természetesen CrossDOS-on keresztül bármilyen PCn formázott HD is) kezelés etc... Jelenleg a PCTask és a CrossDOS részeként kiadott CrossPC képviseli a PC emulátorok software részét. Itt említeném meg, hogy sajnos még személyesen nem sikerült kapcsolatba kerülnöm vele, de létezik i486-os emulátor kártya az A2/3/4000-eshez ami 100%-os emulációt jelent 100%-os MultiTask-kal... Személyes véleményem szerint a PCTask a gyarsabb emulátor, de a CrossPC o BIOS korrektebb kezelésével inkább hasonlít PC-re. Számottevõ különbség, hogy míg a CrossPC csak HardDisk-et, illetve PC partíciót tud háttértárként kezelni, o PCTask HardDiskFile-t is. A HDFile lényege az, hogy generál egy általunk meghatározott méretû (2+ MByte) file-t, amit úgy kezel mint egy meglévõ winchester-t, és így nincs szükség PC partíció létrehozására. A HardDiskFile-ban az adatok ugyanúgy helyezkednek el, mint ha egy igazi winchester lenne, tehát minden további nélkül írhatjuk, olvashatjuk egy device-on keresztül. Ez a PC-Task csomagban található **hardfile.device** , amit a szokásos módon egy Mount-tal megetethetünk a rendszerrel. Tehát a HardFile ugyanúgy használható, mint a PC partíció, de megvan az az elõnye, hogy minden további nélkül másolha törölhetõ, és tömöríthetõ. Például, mint az megesett volt nem is olyan régen, egyszerre írtam mindkét platformra egy sebesség tesztelõ prog és mivel nagyon egyformának kellett lennie, ugyanazt a file-t használtam a TurboC 2.0-val és a MaxonC++ 3.0-val egyidejûleg, kiküszöbölv másolgatási és konvertálási procedúrát...

```
/* MountFile Entry for PC-Task´s HDFile.
* A HDFile Mérete: 2 Megabyte */
    Surfaces = 2
    BlocksPerTrack = 9
    Reserved=1
    Interleave=0
    LowCyl=0
    HiCyl=79
    DosType = 0x4d534400
    BufMemType = 0
    Device = hardfile.device
    Unit = 0
    Flags = 3
    FileSystem = L:CrossDOSFileSystem
    BlockSize = 512
    StackSize = 500
    Priority = 5
    GlobVec = -1
    Buffers = 5
    Activate = 1
```

Miután ezt elhelyeztük egy HF0 nevû file-ban, van egy fontos dolog, ami az egész procedúrában a buktatót jelenti mindenkinek, pedig csak figyelmesen végig kell olvasni a dokumentációt, és kiderül a megoldás; Assign-olni kell egy HF:-et arra a könyvtárra, ahol a HardFile0 nevû file található (ez a HDFile...), majd Mount HF0:. Ezek után megjelenik a rendszerben a HF0: drive, aminek éppen az a neve, amit a formázás sorá adtunk a HDFile-nak, tehát rendesen használható a PC-Task nélkül is.

Sok user-nek van gondja a PC partíció létrehozásával, ami tulajdonképpen egy nem túl bonyolult dolog, csak meg kell érteni az Am FileSystem kezelését. Ebben az esetben egy olyan FileSystem-et szeretnénk installálni az egyik partícióra, amely eltér a megszok (OFS,FFS,DCFFS), ennek a neve CrossDOSFileSystem.

A CrossDOSFileSystem teljesen megegyezik a PC-ken használatos 'FAT-Táblás' file információ tárolással, tehát nem az Amigán megszo 'File-Láncos' rendszerben vannak a lemezen az adatok, hanem egy külön táblázatban helyezkedik el minden adat. Így sokkal gyorsabbak Directory mûveletek és a file létrehozások, de van egy nagy hátránya ennek a rendszernek, (lehet hogy az Amiga fejlesztõi is ezen oku döntöttek a teljesen másfajta FileSystem mellett) ha ez a FAT (FileAllocationTable) megsérül (a másolatával együtt) akkor szinte 0% annak esélye, hogy valami adatot megmenthessünk a winchester-rõl. Ezzel szemben az FFS és társai esetében még egy részben megformázott HD- is vissza lehet szerezni a file-ok nagy részét!

Visszatérve a PC partíció létrehozására, elsõ lépésben meg kell bizonyosodni, hogy meg van az 'L:'-ben a 'CrossDOSFileSystem' nevû file. H nincs, akkor sajnos nem fog menni a dolog. (nyomás át a haverhoz, vagy elõ a Workbench 3.0 lemezt etc.) Ezután a HDToolBox nevû program lesz szükség mely szintén része az OpRendszernek. Ez egy ügyes program aminek segítségével installálhatunk bármilyen HD-t rendszerünkhöz, particionálhatjuk, és elláthatjuk FileRendszerrel a partíciókat. Itt jegyezném meg hogy elméletileg BÁRMILYEN FileSyste installálható, feltéve ha van megfelelõ Handler hozzá. A HDToolBox Particiós menüjében ki kell választani elõször is azt a partíciót , amelynek PC FileSystem-et szeretnénk adni. Ezután az 'Advanced Options'-ban az 'Add/Update...' gadget-tel kiválasztjuk, hogy L:CrossDOSFileSyster majd a 'Change...'-nél File System : Custom File System-et állítunk be. Ezután már csak egy feladat van a HDToolBox-ban; 'Identif =0x52455356'.

Tehát ,ha elmentettük a változtatásokat, van egy PC partiónk, de kezdeni még nem sok mindent tudunk vele, ugyanis nincs 'Mount'-olva. E MountList-et kell létrehozni. Erre 2 lehetõség is kínálkozik, a bonyolultabb, ha megadjuk az összes paramétert a saját HD-nknak megfelelõen;

```
/* MountFile Entry for MS-DOS image partition.
* A Partíció Mérete: 2.1 Megabyte */
        Surfaces = 15
        BlocksPerTrack = 17
        LowCyl = 984        /* A partíció elsõ cylinder-e */
        HighCyl = 1000      /* A partíció utolsó cylinder-e */
        DosType = 0x4d534800
        BufMemType = 0
        Device = "scsi.device"
        Unit = 0            /* Ha külsõ HD, akkor ide 1-et írj! */
        Flags = 0
        FileSystem = L:CrossDOSFileSystem
        Mask = 0x7ffffffe
        MaxTransfer = 0x0001ffff
        BlockSize = 512
        StackSize = 2000
        Priority = 5
        GlobVec = -1
        Buffers = 5
        Activate = 1
```

oztán elmentjük egy file-ba (például xPCC) amit elhelyezünk a 'DEVS:DosDrivers' könyvtárban, ahol a rendszer **'Mount'** utasítása keresni fogja. ('Mount xPCC:') Ezzel teljesen létrehoztunk egy formázatlan PC partíciót.

Van egy másik lehetõség is, amely talán egyszerûbb, ez a **CrossDOS** (a CrossDOS a Commodore-nak köszönhetõen jelenleg az Amig Operációs rendszerének része) Install programja, amelyben lehetõség van partíció és **'100% MS-DOSHardDisk'** kezelésére is. Erre nen szeretnék kitérni ugyanis értelemszerûen csak használni kell az Install programot ...

Ha például egyszerre nagyobb adatmennyiséget szeretnénk átnyomni egy PC-srõl a saját HD-nkra, annak a legegyszerûbb módja, hogy

kikapjuk o PCs HD-t és rányomjuk másodiknak o sojót gépünkre, majd az elôbb említett módon felinstolláljuk mint '100% MS-DOS HordDisk' és lehet is másolni. (Ezzel kapcsolatban von egy nagyon intelligens húzása o rendszernek, ami azt jelenti hogy ha egyszer felinstolláltál egy HD-t, okkor annak léfrehozott o DEVS:DosDrivers-ben egy PCC: MountList-et, ami ezentúl BÁRMILYEN PCs winchester-t le tud kezelni, függetlenül attól, hogy o file-ban szereplô paraméterek milyenek! ;-) Thx 4 dvlprs!) Ide kivánkozik egy nagyon fontos megjegyzés; ha egy **NEM AmigaDOS** file-rendszerû winchester-t okorsz használni a gépedhez, akkar SOHA ne használd a mentési funkciót a HDToolBox-ban! Ugyanis az a mentés során felülírja a 0-ás sector-t, ami a NEM AmigaDOS HD-n eredetileg teljesen másra volt használva, és ezután semmi nem fogja felismerni, mint használható perifériát! Ha nem hiszed, kérdezd meg Zozo-t a Rejtelmes Szigeten...

Phew! Visszakanyarodva a konkrét témához, tehát ho van nekünk egy PC particiónk megformázva, tele NortonCommander-rel, az még nem jelenti azt, hogy onnan Boot-olni is fog az emulátor. De ezt már nem az Amiga honem oz MS-DOS számlájára kell írni. Azt hiszem nem az o cél hogy ismertessem az 1982-83as évben fejlesztett IBM rendszert, tehát magyorázatok nélkül leírom az installálás menetél.

1a. *A PCTask-nál a Menüben HardDrive C 'dh2:'*
1b. *CrossPC-nél IconToolType-ban 'C=xPCC'*
2. *Csinálj, vagy szerezz egy 720k-s PC lemezt amin van rendszer, egy FDISK.COM és egy FORMAT.COM.*
3. *Boot-olj errôl a lemezrôl, majd indítsd el az FDISK.COM partícionáló programot. Ha ez valami hibával leáll, akkor az 1a illetve 1b-nél nem jól adtad meg a drive-ot!*
4. *'Enter choice: [1]' Enter*
5. *'Enter choice: [1]' Enter*
6. *Add meg, hogy mekkora legyen a partíció...*
7. *A legelsô menüben 'Enter choice: [2]' Enter*
8. *Ha kilépsz a programból, akkor elmenti a változtatásokat és már lesz egy, az emulátorból is 'látszó' C: drive-od.*
9. *Ismét boot-olj a lemezrôl, de mostmár csak a 'FORMAT C: /s' utasításra van szükség.*
10. *Ha megformázta akkor már használható a rendszer...*

Miután sikeresen boldog tulojdonosa lettél egy PC partíciónak, amit az emulátorak is tudnak használni, teljes erôvel lehet tesztelni az MS-DOS szépségeit. (A CrossPC-nél o ToolType-ban be kell írni, hogy 'C=XPCC' vagy ennek megtelelô device, a PCTask esetében pedig a paraméter képernyôn a 'HardDrive C=' után a partició nevét.)

A CrossPC képes o PC gyönyörû hangjót megszólaltatni, és a CGA monitor szinorgiájával elgyönyörködtetni a tudatlan user-t, mindamellett hogy egy kb 4MHz-est XT villámgyors mûveletvégzése szegezi a monitorhoz. (Ez a teszteredmény egy A1200on FASTMEM-mel lefuttatott Landmark Speedtest mûve!)
A PCTask3 már a hangot is pártfogoljo (ez lehet hogy elöny, de az a tapasztalatom, hogy sokkal jobb ha a speaker csöndben van), grafikailag sokkal gyorsabb, VGA és SVGA módokban tud 256 szint (teltéve ha van AGA, vagy valamilyen grafikus kártya!), ami ozt jelenti hogy tulajdonképpen használható az összes ismert VGA mód. Nagyon szimpatikus újítás hogy o pc képernyômódjaihoz külön-külön hozzárendelhetünk Amiga Screen Mode-okat, (Advanced Video Options) vagy ha nagyon gyors gépünk van akkor akár Workbench ablakban is fut például a Windaws... Másik érdekes dolog hogy nem igazán tapasztalható 'drasztikus' sebesség növekedés, ha VGA helyett MDA üzemmódot használunk. Ha a progromnak, amit futtatni szeretnénk, nincs szüksége i286 processzorra akkor inkább az i8086-ot érdemes használni, mivel így kevesebb CPU utasítással kell foglalkoznio az emulátornak és gyorsabban fog futni. A PCTosk-ot nem csak a megjelenô menüben lehet konfigurálni, hanem ToolType-on keresztül is. (A FORCEFASTMEM=ON nagyon hasznos lehet, ha nincs elég FAST memória, hogy beleférjen a 640k meg a grafikus memória is, akkor nem a lassú CHIPbe töltôdik, hanem lecsökkentve a 640k-t betöltôdik a FASTMEM-be.)
Ha HardDiskFile-t használ az emulátor, elôkerülhet az a igény, hogy nagy file-okat kell másolni Amigáról vagy Amigára, ami lemezenként igen lassû és körülményes. Erre használható a 'CopyToA.EXE' és a 'CopyTol.EXE' amit az emulatorból inditva másolhatunk a HardDiskFile-ból ki illetve be.
Például: 'COPYTOA C:NC.EXE System:NC.EXE.PC' átmásolja az Amiga partícióba az NC EXE-t ...

A PCTask3 tud kezelni HDs floppy-t, CD-ROM-ot, maximum 16MByte RAM-ot (persze abból 15 extended), söt egyszerre akárhány PCTask process mehet, tehát megvalósult a multitask MSDOS vagy Windows...
Ezzel azt hiszem le is zárhatjuk a PC Emulátorokról szóló részt, mert sojnos itt befejezôdik az említésre méltóak sora, de ha a Mr. Chris Hames is úgy gondolja a felsô határ a csillagos ég ... :-)

Louise

AMIGAonly / Fraktálok, meg egyebek...

A LYAPUNOV-TÉR

A múltkoriban azon gondolkoztam, hogy mennyi olyan ember van, aki azt sem tudja, mi fán terem a **Lyapunov-space** (esetleg **Lyapunov** vagy **Ljapunov-tér**). Ezen a tarthatatlan helyzeten próbálok változtatni eme pár sor segítségével. Az alább leírtak nem teljesen saját kútfôbôl vannak szalasztva, (ott azért még nem tartok) hanem egy bizonyos ***MARIO MARKUS*** és egy ***A. K. DEWDNEY*** nevü úriember fejébôl. (elôbbi a kitaláló, utóbbi a magyarázó)
Nosza, rajta....

Maga a **Lyapunov-space** egy orosz matematikusról, ***ALEXANDR M. LYAPUNOV***-ról kapta a nevét, mivel ô diózta ki azt a bizonyos képletet, amit majd késôbb fogok elôtárni, illetve ô volt minden jónak elrontója.
Azokat a bizonyos szép képeket, amelyeket esetenként láthattunk valamelyik barátunknál, s mikor rákérdeztünk, hogy mi is az, hát csak hümmögött, szóval ezeket a képeket elôször egy bizonyos ***MARIO MARKUS*** hozta létre, aki - szégyen és gyalázat - a **MAX PLANCK TÁPLÁLKOZÁSTUDOMÁNYI INTÉZETBEN** (!!!) dolgozott. (szerintem, ha igazán dolgozott volna, akkor biztos nem lett volna ideje ilyen faszságokon törni a fejét) Szóval ez a bizonyos úr éppen az emésztést vizsgálta. (!!) Munkatarsával, ***BENNO HESS***-szel többféle matematikai modellt tanulmányoztak, amelyekkel az enzimek szénhidrátbontó müködését igyekeztek szimulálni. (egyesek mikre nem érnek rá !) Kiderült, hogy egy paraméterpár megfelelô beállításával a szimulált enzimeket szabályos vagy kaotikus viselkedésre késztethetik. Ezt az úgynevezett káosz-modellt ***MARKUS*** úr számítogépen megjelenítette, s ekkor született meg az elsô kép, amely a **Lyapunov-teret** ábrázolta.

A képek egy képleten alapulnak, amely egy-egy számmal, egy úgynevezett **Lyapunov-kitevôvel** jellemzi a dinamikai rendszereket, vagyis azt, hogy mennyire kaotikus a viselkedésük. A ***MARKUS***-féle modellre felírt **Lyapunov-képlet** minden paraméterpárhoz megad egy ilyen kitevôt. ***MARKUS*** a paraméterpárokat a képernyô egy-egy pontjának tekintette, majd a pontokat kiszínezte aszerint, hogy mekkora volt a kitevô értéke, s így jött létre a **Lyapunov-tér.**

*" - Tessék mondani nénike, maga hallott már a **Lyapunov-tér**rôl?*
- Nem tudom kedveském, én vidéki vagyok, de azt hiszem, valahol a Moszkva tér felé van..."

A rend és a kaosz itt úgy jelentkezik, hogy a kép színes tartományaiban rend , mig a fekete tartományokban kaosz honol. (ahh, mily költôien fejeztem ki magamat !)
A történethez hozzátartozik, hogy ***MARKUS*** nem sokkal azután, hogy a cikke megjelent néhány tudományos folyóiratban, gyorsan kiállított néhány képet egy galériában, és eléggé nagy sikere volt.

A ***MARKUS*** által kidolgozott modell a legegyszerübb kaotikus dinamikai rendszert leíró úgynevezett logisztikai képlet egyik változatán alapul. Mégpedig:

$$x = r\,x\,(1 - x)$$

ahol:

x - változó , **0<x<1**
r - paraméter
1 - az meg egy

Tehát a jobb oldal összeszorzása után a kapott eredmeny lesz az **x** új értéke, s ez lép a korábbi érték helyébe. Ebbôl tehát egy végtelen számolási müvelet fog kialakulni, mivel mindig újabb **x** fog kijönni eredménynek, amelyet ismét be lehet helyettesíteni. (csak erôs idegzetüeknek)

Néhány szót arról, hogy mire is jó ez a logisztikai képlet a gyakorlatban...
Bármilyen hihetetlen is, az egyenlet az állatpopulációk (!) nagyságának idôbeli változásait írja le; mégpedig olyan módon, hogy az **x** egy hányadost jelöl benne, ami valójában egy elszigetelt élôhelyen pillanatnyilag élô állatok számának, illetve a terület által eltartható egyedszam maximumának a hányadosa. A területen fellelhetô táplálékmennyiség **(1 - x)** -el arányos, magyarul, ha az állatok arányszáma a maximumhoz (1-hez) közelít, akkor a táplálék mennyisége a 0-hoz fog tartani.
Az **r** paraméter a szaporasági tényezô, azaz minél nagyobb az **r** értéke, annál hamarabb hever ki az állatállomány egy esetleges veszteséget. Viszont, ha az **r** értéke magas, akkor ez nagyon hamar kaotikus viselkedéshez vezethet.
(A képlet igaz túlontúl egyszerü ahhoz, hogy valóban modellezzen egy valoságos állatpopulációt, de - állítólag - durva közelítésként jó szolgalatot tesz a populációdinamikában.)

Folytatván az elôbbi gondolatsort, ha **r** paraméter értéke kisebb mint 2, akkor az imént említett számsorozat gyorsan egyetlen számhoz fog tartani, bármilyen **x** értékbôl indulunk ki. Ilyenkor a populáció egyedszáma mindenkor, egyazon - állandó - értékhez közelít. Az ilyen rendszerekrôl, amelynek dinamikája egyetlen pontban stabilizálódik, a káoszelméletben azt mondják, hogy **egypontú attraktor**uk van. (vagyis egypontú a traktoruk)

Ha az **r** paraméter értéke nagyobb, mint 2, de kisebb, mint 2.45, akkor a logisztikai képlet olyan számsorozatot eredményez, ami végül is két szám között váltakozik, a rendszer egy **kétpontú attraktor**hoz közelít. Az állatpopuláció esetén ez nagy szaporaságot jelent, ami viszont ingadozó egyedszámot von maga után.

Ha viszont az érték 2.45-nél nagyobb lesz, abban az esetben a logisztikai képlet egy **négypontú attraktor**hoz tartozó sorozatot fog produkálni. A még ennel is nagyobb **r** értékek **nyolc-, tizenhat-, "satöbbi"-pontú attraktorok**hoz közelítik a számsorozatot....

And now, something completly different.... Ugyanis ha az **r** túljut a **3.56994571869**-es értéken, akkor elszabadul a káosz ! (*Chaos Engine* rajongók elônyben...) A szaporaságnak ezen a fokán a képlet látszólag véletlen számokat állít elô, noha nem kétséges, hogy maga a képlet determinisztikus. Erre a különös viselkedésre az **attraktor** ad magyarázatot, ami nem más, mint egy **egydimenziós fraktál.** Mint minden fraktál, ez is hasonló önmagához, vagyis, ha bármelyik részét felnagyítjuk, a felnagyított tartomány hasonlónak bizonyul a teljes fraktálhoz.

A káosz a **Lyapunov-féle képlettel** jellemezhetô. Ez a képlet minden dinamikai rendszerre megad egy számot, az ugynevezett **Lyapunov-kitevôt**, s ha ez a szám kisebb, mint 0, akkor a rendszer stabilis, ha nagyobb akkor kaotikus viselkedésre hajlamos.

képletet, úgy, hogy a sorozat *már a rendszer* valamelyik attraktorához tartson. Így az attraktorhoz már eléggé közeli számok birtokában már kiszámolhatjuk a **Lyapunov-kitevôt.**

A számítás menete a következô: (vigyázat, nem csalás, hanem számítás)

```
"összeg" = 0
"ciklus" n = 1 TO m
        x = rx(1- x)
        "összeg" = "összeg" + (( log | r - 2rx | ) / log2)
"lyap" = "összeg" / m
```

Az algoritmus tehát elôször lenullázza az **"összeg"** változó értékét, majd egymás utan **m** alkalommal alkalmazza a logisztikai képletet, minden alkalommal új érteket ad az **"összeg"** változónak, a régi értékhez hozzáadja **| r - 2rx |** és a 2 logaritmusának hányadosát. (vagyis **| r - 2rx |** kettes alapú logaritmusát) Az **| r - 2rx |** mennyiség az egymást követô értéket növekedésének, vagy csökkenésének mértékét adja meg. Ha az **m**-nyi logaritmust összeadtuk, akkor már csak el kell osztanunk a kapott eredményt **m**-mel. Az így kapott **"lyap"** változónak nevezett érték a változás átlagos logaritmusának tekintendô, amellett még jó közelítést is ad a **Lyapunov-kitevô**re. Természetesen a legpontosabb eredményt akkor kaphatjuk meg, ha az **m** a végtelenhez tart, azonban általában ez egy kissé lelassítja a dolgokat.
(ha valaki - neadjisten - nekiállna kiszámolgatni ezeket a dolgokat, akkor tapasztalhatja, hogyha **r =2**, akkor a **Lyapunov-kitevô** értéke negatív lesz, s ez meg a rendet jelzi, ellenben pl. **r = 3** eseten a kitevô már pozitívvá válik, amely már a káoszt jelzi. Aki nem tudja, hogy ez miért van, az nem olvasta el figyelmesen azt, amit fentebb írtam.)

A **Lyapunov-teret** ábrázoló képek, mind a logisztikai képlet alapján készültek, pontosabban ennek egy ***MARKUS*** által megbuherált verzióján. Ugyanis ***MARKUS*** annyival megtoldotta a képletet, hogy egy úgynevezett **ütemes gerjesztést** iktatott be, vagyis vett egy **a** és egy **b** számot, és az **r** értékét felváltva **a**-nak illetve **b**-nek vette, magyarán **r** értéke **abababab** módon váltakozott. S hogy ez miért volt jó ?? Azért, mert az így kapott rendszerben a kaotikus viselkedés lehetséges, de nem szukségszerü. Hogy mi is történik valójaban, azt csak a **Lyapunov-kitevô** kiszámításával tudhatjuk meg.

MARKUS (vagy talan inkább a számítógépe) e célból felrajzolta minden lehetséges **(a , b)** értékpárhoz a kitevô hozzájuk tartozó ertékét. A **Lyapunov-tér** ketdimenziós képe úgy állt elô, hogy az **(a , b)** koordinátájú pontokat bizonyos szabályok szerint kiszínezte. Feketére szinezte az osszes olyan pontot, amelyhez nemnegativ **Lyapunov-kitevô** tartozik, azon rapszodikus oknál fogva, hogy a káosz az legyen fekete. A többi pontok valamely más színárnyalatban pompáznak. (original színek sárgától a pirosig) A nullától a mínusz végtelenbe tartó kitevôtartománynak a világostól sötetig terjedô színárnyalatok felelnek meg, (24 bites **Lyapunov-terek** elônyben) de a nullában megszakad a folytonosság, az élénk sárga egyszercsak feketébe vált át. (legalábbis az original-nál így történik)

Az igy kapott képek a gerjesztett logikai rendszert térképezik fel a kaotikus viselkedés szempontjából.

Valószinuleg mindenkinek már csak egy kérdés rágja a bögyét, mégpedig az, hogy mi a szösz köze van mindennek a táplálkozáskutatáshoz, meg az enzimekhez, meg miegyebekhez. A válasz roppant egyszeru: nem sok. Legjobb esetben a **Lyapunov-tér** egy kis része valóban jó leirást ad a szénhidrátokat lebontó enzimek dinamikájáról.

De ami ennél is fontosabb, nagyon szép képeket lehet vele renderelni, pl. a ***LYAPUNOVIA*** c. program segitségével, amelyek a szepségük mellett - ki gondolta volna - kiválóan szemléltetik a periodikus gerjesztés dinamikáját.
No meg magát a káoszt is. Mert nem sokan mondhatják el magukról, hogy átlátják a káoszt...

*Ha valakit még ezek után is érdekelnek a **Lyapunov-terek**, akkor elmondok egypár kisegitô információt:*

*- Ha a renderelt képen elôfordulnak két, vagy több széttartó szar keresztezôdesében lévô pontok, akkor ezek **periodikus attraktor**ok együttes jelenlétére utalnak. Ez azt jelenti, hogy az ilyen **(a , b)** pontokban dinamikai rendszerünknek, amelynek **r** paramétere váltakozva az **a** és **b** értéket veszi fel, két **attraktor**a is van. Hogy melyik **attraktor** hatása érvényesül, az furcsa mod attól függ, hogy milyen kezdôértéket választunk **x**-nek a számítássorozat elkezdése elôtt.*

*- Ha sorra ábrázoljuk a kezdeti **x** értékbôl kapott újabb és újabb **x** értéknek megfelelô **Lyapunov-kitevôt**, akkor az elsô néhányhoz mondjuk **A** erték fog tartozni, majd hirtelen átvált **B**-re, s ott is marad egy kis ideig, majd néhány lépessel késôbb megint visszatér az eredeti értékhez. Ez az oda-, visszalepegetés igen gyakori is lehet.*

*- A **Lyapunov-tér**ben gyakran sötét sávok haladnak át a szétterülô "szárnyakon". Ezek **szuperstabilis** tartományoknak felelnek meg, amelyekben a fent emlitett logisztikai rendszer a lehetô legszabályosabban viselkedik.*

- Ha nagyitjuk a kiszámolt képünket, feltünhet, hogy a nagyított kép mennyire hasonló az eredetihez. Ez azért van, mert a kaotikus folyamatokat inkább jellemzik az ilyen tulajdonságú struktúrák, semmint az önmagukhoz nem hasonlóak.

Legközelebb pár szóban megemlékezek majd a ***LYAPUNOVIA*** c. programról is, no meg arról, hogy ha valaki már teljesen bezizzent, akor hogyan irhat **Lyapunov-teret** kiszámító programot.

(imhol látható az ***INDIAN EYES*** c. kép, amelyet a ***LYAPUNOVIA*** c. program segítségével számolt ki a gépem, s amely nagyon szépen példázza az **ababab** sorozatokat. De erröl is majd legközelebb.)

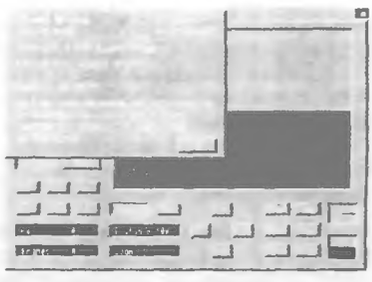
Magic

Scenery Animator 4.0 - Natural Graphics 1993

part 1.

A **SCENERY ANIMATOR** a **NATURAL GRAPHIC** egy olyan terméke, mellyel - nevétől eltérően - tájképet, illetve tájképen történő animációt tudunk tervezni. Mivel doksit még sehol sem találtam hozzá, ezért úgy vélem, nem fog ártani, ha egy pár szót makogok róla a gépembe. Akinek van hozzá némi comment-je az nyugodtan visítson, mert lehet, hogy néha hülyeséget írtam, hisz ami lentebb van, azt mind a saját ujjamból szoptam ki. Azért remélem, hogy valamit fog segíteni, ha valaki van olyan elvetemült, hogy a **SCENERY ANIMATOR**-ral akar makkolni. Akkor nosza, rajta... *"ISTEN megteremté az eget és a földet..."*, na mi is itt kezdjük valahol...

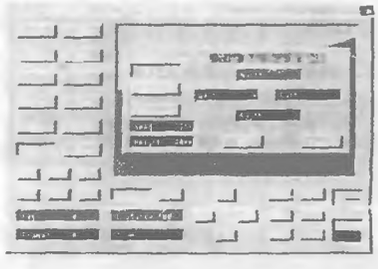
(A program semmiféle **ASSIGN**-t nem igényel, ha **CLI** ablakból indítjuk, csak egy **STACK 40000**-t kell beírni a program indítása előtt. Illetve aki iconból futtatná, annak ott kell módosítania a **STACK** értéket. Tehát, ha valakinek nem futna a gépén, ott valami más lehet a baj.)



Az indítás után rögtön megpillanthatunk egy elég szomorúra sikeredett screen-t, mely leginkább talán valami **C64**-es lövöldözős játék kezdőképéhez bír hasonlítani. (**640*256** és 16 színü, egyébként a program által használt objectek is 16 színüek - alaphelyzetben (mert erre még rájön az árnyékolás, mert egy 16 színü object eléggé "sittül" festene egy 24 bites kép közepén...), de erről majd később) Sebaj, lesz ennél még rosszabb is. A screen harmadát egy preview ablak teríti be, a maradék helyen különbözó rejtélyes gombok tanyáznak. Ha valakinek még ez sem volna elég akkor ott van még egy pull-down menü is. Ámbár ezt mindenki láthatja, - már aki elindítja a programot. Mivel a program - ahhoz, hogy valami normálisat is lehessen vele csinálni, - 4 Mbyte fastrammal tud igazán boldog lenni. (Ámbár **HAM8** képeknél 300 körüli object mennyiségnél 640*512-es screenen hajlamos némi **OUT OF MEMORY** feliratokat irkálni. - 1280*512-ről már ne is beszéljünk.)

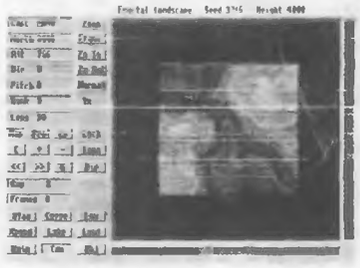
Tehát elindult a program. Ilyenkor a preview ablakban egy teljesen sík táj látható. Ez azonban senkit se zavarjon meg, ugyanis ez a táj mindenfajta müveletre alkalmatlan.

A legelsó lépés tehát megnyomni (gyk.: a bal egérgombbal, ami nem más, mint az egér bal oldali gombja) a **FRACTL** feliratú gombot. Ekkor egy ablak jelenik meg, melyen meglepetésre a fraktálok típusát lehet beállítani. (magyarán magát a tájképet). A **V1.0** típus esetén csak egy 1*1-es térképen tudunk dolgozni, (lásd késóbb) míg az **INFINITE** gomb lenyomásával már elérhetjük, hogy akár **1000*1000**-es térképünk is legyen,(*Max. érteke 7680*) de ehhez az kell, hogy gépünkben legalább annyi memória legyen, amennyi még a **Pentagon** legújabb számítógépeiben sincsen. Maradjunk meg inkább talán egy 2*2-es megoldásnal, de ha csak állóképeket akarunk csinálni, akkor bóven megteszi nekünk az 1*1 is. (gyk.: a 2*2 eléréséhez nem kell minden **locations**-hoz 2-t írni, elég pl.: csak az északhoz, meg a kelethez - **NORTH, EAST** -, illetóleg értelemszerüen valami máshoz. Ha egyszerre írunk északhoz és délhez, akkor 4*1-es térképünk képzódik. (Vajon miért ?..))



Ha volt türelmünk kivárni, amíg a gép kiszámolta, akkor visszaléphetünk mégegyszer ugyanis a legnagyobb magasságot illetve a **SEED**-et nem állítottuk be. Mondjuk ez nem is olyan nagy baj, hacsak nincs valami különleges óhajunk, ugyanis a gép ezeket indításkor beállítja. A **SEED** egy véletlenszám amely alapján a hegyeket és a völgyeket képezi, (akit nagyon érdekel megfejtheti az algoritmust) ebból újat akár be is írhatunk kézzel, de a **NEW SEED** gomb lenyomására generál egy új számot. Alatta van a magasság. (**ALTITUDE**) Ennek a default értéke 4000, de ha ezt át akarjuk írni akkor nincs mese be kell gépelni néhány számot. Ennek a max. értéke 9999 lehet a minimuma pedig értelemszerüen 0. Az így kiszámolt térképünket a **MAP** gomb lenyomásával tudjuk megtekinteni.

Ez a program szive, itt tudunk beállítani az objectek helyétól a kamera dólésszögéig mindent, ami szem szájnak ingere, azonfelül itt tudjuk kitermelni a program javát is, az **ANIMÁCIÓT!** Szerencsére ez a rész elég jól sikerült, (talán még a programozok sem tudják, hogy miért) ámbár a kezelhetósége (vagyis inkább annak hiánya) az elsó idókben mindenkinek sok bosszúságot fog okozni. A másik, hianyosság talán az, hogy a program semmiféle **HELP**-szerüséget nem tartalmaz, sót a képernyón. illetve az ablakokban sincs semmiféle kisegító információ. No de sebaj. Ott tartottam, hogy itt vagyunk a térképen.



A térkép jelenleg 1*-es nagyításban van (**NORMAL**) , ezt rögtön le is olvashatjuk a képernyóról. A **ZOOM IN**-nel tudunk nagyítani, míg a **ZOOM OUT**-tal kicsinyíteni. (1*-tól 512*-ig) Ha animációt akarunk létrehozni, akkor a gép felajánlja a 256*-os nagyítást (**FRAME**), ami persze nem hülyeség, de nem sok mindent lehet olyankor látni. Barátságosabb egy 32*-es vagy még inkább egy 16*-os nagyítás.

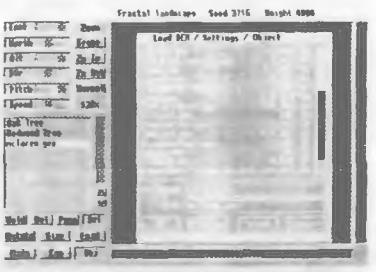
Ha a térkép mellett a bal oldalon (jó vicc, a jobb oldalon a screen széle van) a **CAM** feliratú gomb van lenyomva, akkor a kamerát tudjuk ide-oda tenni a képernyón. Ez az a rejtélyes piros **V** alak. Mozgatni (új helyre tenni) a bal egérgombbal tudjuk, az objektívet tágítani illetve szükíteni a jobb egérgomb lenyomásával lehet. Ebben az esetben a bal felsó oldalon lévó értékek is a kameréra fognak vonatkozni. Röviden

- **EAST** és **NORTH** ; a térkép bal alsó csücskétól való távolság. A képernyó tetején is fellelhetó egy **ELEV** feliratú mutató mellett, ami tulajdonképpen azt jelöli, hogy milyen magas is éppen a talaj.
- **ALT** (**altitude**) magasság, arra kell vigyázni, hogy magasabb legyen, mint az a hely ahol van, legalább egy 5-tel, de jó a 10 is, mert ellenkezó esetben a hegy belülről című épületes képeket fogunk gyártani. Amint láthatjuk itt is, meg máshol is a program itt elfogad tört értékeket is, ezáltal elég igényes dolgok is készíthetók. (de kinek van rá ideje ????)
- **DIR** (**direction**) irány, vagyis, hogy merre álljon a kamera. Jobb egérgombbal állítható.
- **PITCH**; bólintási szög
- **BANK**; bedólés (ezeket a fómenuben is lehet állítani)
- **LENS** (lencse - nem az étkezési) a kamera szögét állítja be. Lehet a térképen a jobb egérgomb lenyomása mellett is. (vagy ezt már emlitettem ???)
- A **LOCK** feliratú gomb alatt is szerepel ez a **LENS** a **DIR**-rel együtt, ahol ezeket az értékeket le lehet zárni, hogy véletlenül el ne csesszük az egészet.
- van még egy **MAP** feliratú gomb is ami alaphelyzetben aktiv, (ez a térkép mód) de ha átkapcsoljuk **PRO**-ba, akkor ez a próba, hogy a dolog oldalról hogy is fest. Mellettük a **LP** az tulajdonképpen egy egyszerü **LOOP**. (az animáció újra kezdódjön-e ha vége van. ld.: korhinta)

- ha a **LOW** feliratú gomb van benyomva, akkor a kamera 10-el lesz csak az **ELEV** értéknél magasabban. *Ha ki van kapcsolva* az érték 100 lesz. (ha változtattunk, akkor már nem, mivel ez a default érték) 10 magasság animációknál nem optimális, mivel a kamera lépten, nyomon bele fog ütközni némi hegyekbe, viszont a 100 meg sok. (Éljen a logika!!!)

akad itt még egy **LAKE** gomb is (csak kamera üzemmódban használható). Miután megnyomtuk semmi sem történik, de utána, mikor ráclickeltünk a térképre, a térkép addig a szintig vizes lesz. (gyk.: nem anyánk öntözte meg a gépet a virágokkal együtt, hanem eddig fog érni a vízszint). Ilyenkor azért még egyszer rákerdez a dologra, (**KEEP LAKE ?**) ami szinten nem egy rossz dolog, főleg, ha nem igazán oda clickeltünk, ahová kellett volna.

Ám ha mi lenyomjuk az **OBJ** feliratú gombot, akkor megjelenik, (legalábbis nekem) hogy **OAK TREE** és **REDWOOD TREE** (gyk.: tölgyfa és fenyőfa) és ezeket kijelölvén el tudjuk őket helyezni a térképen. Nagyítsunk egy kissé, mivel most egy szép képet akarunk renderelni. (legalább annyira, hogy a fák elhelyezvén ne csak kis piros pontok legyenek, hanem kis piros pöttyök. (olyasmik, mint amit az ovónéni adott az oviban - jó ez gyenge volt) Helyezzünk el egy pár darab fát, majd miután ezt meguntuk nyomjuk le a **LOAD** feliratú gombot. Ez egy requestert fog eredményezni. Itt kiválaszthatjuk, hogy melyik **GEO objectet** akarjuk betölteni. (Ez csak abban az esetben fog eredménnyel járni, ha rendelkezünk ilyesmivel. Ellenkező esetben csak az időnket fecséreljük)



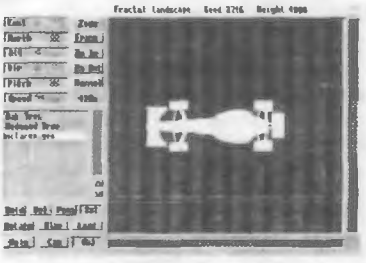
A **4.0**-hoz a **"3D OBJECTS"** nevű alkönyvtárban van néhány. (hogy milyen módon lehet még objecteket importálni arról majd még később ejtek egy-két keresetlen szót.) Töltsük be például a **REDYELLOWBALLOON.GEO** (**4.0**-hoz van egy ilyen) nevű objectet. Ezzel eldolgozik egy darabig, majd megjelenik a két fa alatt a légballon is (a listában, természetesen). Jelöljük ki ezt, majd helyezzük el valahol a térképen.

A **SCENERY ANIMATOR**-hoz tartozó objectek tartalmaznak egy olyan info-t is, amely azt mutatja, hogy milyen magasan legyenek a talajszint felett. Az általunk importált objectek esetében gyakori, hogy a fél, ha nem az egész object a földben - vízben - található. (mondanom sem kell, ez ront egy keveset az összképen) Ezt az **ALT** feliratnál lévő érték segítségével tudjuk korrigálni. Ez az érték jeleleg a piros színű (kiválasztott) objectre vonatkozik. Az új magasság beírására két megoldás van;

1.; Beírunk egy magasságot hasból, és megnézzük, hogy ez mennyire nyeste, (sokáig én is ezt a megoldást használtam, de ez faszság)

2.; Mikor az **OBJ** feliratú gomb le van nyomva, akkor fellelhető egy bizonyos **SIZE** feliratú gomb is, melynek a lényege, hogy az object széltét hosszát és magasságát (!!) változtathatjuk. Most nem módosítunk semmit, egyszerűen megjegyezzük azt a számot, amelyet a **VERT AXIS** nevű rejtélyes szavak után látunk, (gyengébbek akár fel is írhatják) majd innen kilépve (**CANCEL**) papíron illetve egy zsebszámológép segítségével ezt az értéket egy pillanat alatt összeadjuk az objectnel mért magasság értékkel (fent az **ELEV** melletti szám) és ezt írjuk be az **ALT**-hoz. (azért ez másodjára már könnyebben fog menni) A **SIZE** gombról még később ejtek szavakat.

Ha mi egy korábbi object adatait akarjuk módosítani akkor megnyomjuk a **SEL** feliratú gombot. Ekkor látjuk, hogy eddig a **POSN** feliratú gomb volt aktív. Ha a **SEL** van érvényben, akkor kiválasztani tudunk, (**select**) majd ha már meguntuk ezt, és még több objectet akarunk elhelyezni a térképen, akkor ismét lenyomjuk a **POSN**-t. A kiválasztott objectre vonatkozó info-k:



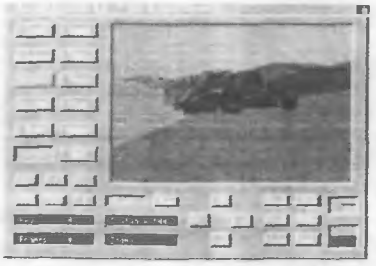
- **NORTH** és **EAST**
- **ALT** (lásd az előbbiek)
- **SPEED** a tárgy sebessége (animációnál van jelentősége)
- **PITCH** a tárgy dőlésszöge
- **DIR** a tárgy iránya

Erre vontatkozó gombok még alul a **ROTATE** (forgatás) és a **SIZE** (méret). Ha egy fát akarunk forgatni, akkor rörtön meg tudjuk, hogy azt nem lehet. De ez akkor hasznos, ha van egy import objectünk aki teszem azt egy ember, és merő véletlenségből kétszer akkora, mint egy fa, ami elég hülyén fest, ekkor az embert az ötödére kell csökkenteni, s máris kész a finom húsleves.

ROTATE: az egyszerűség kedvéért képzeljük el, hogy felraktunk egy objectet a képernyőre. (gyengébb képzelőerejü játékosok meg is tehetik.) ekkor nyomjuk meg a **ROTATE** gombot. Ha van object, vagy vannak objectek a térképen, akkor azokat fogjuk módosítani, ha nincsen, akkor azt amelyik highlighted. (a fákat már említettem, hogy nem lehet) Ekkor megjelenik egy window a **MAP** közepén **ROTATE OBJECT** címmel. Ebben beállíthatjuk, hogy keletre, északra, illetve függőlegesen akarjuk-é objectünket forgatni, vagy esetleg vagyunk oly telhetetlenek, hogy mindhárom irányba. Az északra illetve a keletre való forgatás tulajdonképpen azt jelenti, hogy objectünket egy észak-déli vagy egy kelet nyugati tengelyen forgatjuk. (aki járt iskolába - néha -, az tudhatja, hogy mi is az a tengelyes forgatás. (**NORTH AXIS, EAST AXIS**). Filmet azt itt nem lehet forgatni... ámbár ha van egy **FILM.OBJ** nevű objectünk akkor minden előfordulhat...

A harmadik opció a **VERT AXIS**, lesz amit a legtöbbet kell majd használni, ez vertikálisan forgatja az objectet. Még mielőtt mindenki az **IDEGEN SZAVAK SZÓTÁRÁÉRT** rohanna, elárulom, hogy ez egy függőleges tengelyen történő forgatást jelent.

SIZE - méret. Ez az object dimenzióit adja meg. Milyen hosszú északra, milyen széles keletre, és milyen magas csak úgy általában... Itt csak a **SCALE FAC** értéket tudjuk módosítani, melynek a default értéke 1.0 (nahát) a 0-nál kisebb értéket a kicsinyítést jelölik, míg a 0-nál nagyobb értékek... no ezt mindenki találja ki maga. Nagyon jó dolog, hogy itt is és a forgatásnál is a módosított objectnek lehet új nevet adni. (majd aki elkezd komolyabban foglalkozni a programmal, az rájön, hogy milyen jó is ez. Ez a név megjelenik a listában, és ha ezt akarjuk használni, akkor ezt kell kijelölni.



Törölni a kijelölt (!) tárgyat a **DEL** (**delete**) feliratú micsodával (gombbal) lehetséges, míg az összes olyan objectet az **UNLD** (**unload**) feliratú gombbal semmisíthetjük meg. Ez a két alaphelyzetben is itt lévő fákból az összeset csak elveszi, de a többi object esetében magát az objectet is eltörli. (csak a memóriából, ha mégis kell a későbbiekben, akkor újfent be kék tölteni)

Miután a képünket beállítottuk, nyomjuk meg **MENU** feliratú gombot, hogy megnézzük, mit is készítettünk. (a többi dologról a térképnél majd később fogok írni, azok ugyanis az animációra vonatkoznak)

VÉGE .... AZ ELSÔ RÉSZNEK !

Mivel a "krimi is mindig a legizgalmasabb résznél ér véget....."

De legalább "Folytatása következik....."

Magic

AMIGAonly / Workbench segédlet...

WORKBENCH Ikonok

MOTTÓ: *" - De szép játék ! Mit kell csinálni ? El kell találni azokat a kis képeket ?*
- Dehogyis... azok ikonok !!!
- Miiiik ?
- Ja....." (Idézet a szerzô és egy magasan kvalifikált családtagja közötti beszélgetésbôl.)

Az ikonok - magyorul: icon(s) - o **Workbench** felületen lévô kis (esetenként nagy, de lehet közepes is, sôt) ábrák, vagy képecskék, amelyek segítségével lemezmüveleteket hajthatunk végre, futtathatunk egyes (futtatható) programokot etc...
Ezt persze csak onnak mondom, oki még nem látott ilyesmit. Prózoibban folytatvo o **Workbench** ikonoknak 5 fajtájót különböztethetjük meg:

1. **Disk (lemez)** - csak valamilyen lemeznek lehet az ikonjo. Kötelezô elnevezés a **DISK.INFO** !!! Illetve, ha nem lemezhez tarozik, vagy nem a lemez fökönyvtárában von, okkor nem jelenik meg a lemez betételekor vagy **HD** esetén bekapcsolás után. (ebben az esetben az operációs rendszer e lemez ikonját a **BOOT** partíción, vagy lemezen lévô **PREFS/ENV-ARCHIVE/SYS/DEF_DISK.INFO**-bál veszi, illetve ha ez nincsen oz eredeti kis **Workbench** ikont használja, ozon prózoi oknál fogvo, mivel oz **ROM**-ba van égetve. A lemez ikonokkal machinólni nem igen lehet, csak onnyit, hogy
ha az egyik lemez ikont rávisszük o másikra, akkor o rendszer végrehajtja a **SYS:SYSTEM/DISKCOPY** parancsot. (ha tudja)

2. **Drawer** (könyvtár) - *Csak egy könyvtámak lehet ilyen ikonja. Az ikon neve:* **>könyvtámév<.INFO**. *Ha másnak van drawer típusú ikonja, okkor az* megjelenik ugyon, ha belépünk abba a könyvtárba, de ha meg akorjuk nyitni az elmés **"THIS DRAWER CANNOT BE OPENED"** - ez a könyvtár kinyithatatlan - üzenetet kapjuk meg a rendszertôl. Könyvtámak lehet Commentet (megjegyzést) adni, ha valakinek ez o heppje.

3. **Tool (tool)** - Mindenfajta futtatható programnak lehet ez oz ikonja. (Pl.: a Rákóczi-téri szellemi szabad foglalkozású hölgyeknek is tool típusú ikonjuk von. - Aki nem hiszi, járjon utána...) Ho egy nem futtotható dolognak van tool ikonja, és mi ozt ennek ellenére is futtatni okorjuk, okkor a rendszer az **"UNABLE TO OPEN YOUR TOOL"** feliratú kis ablakkol lep meg minket a képernyô bal felsô sarkóban.
Egy tool azért tool, hogy legyenek különbözô **tooltype**-jai, de erröl bövebben majd késôbb, mikor a **PICTICON**-ról írok.
Egy tool-nál beállítható még az o bizonyos fránya **STACK** érték is.

4. **Project (prodzsekt)** - Ha például egy batch típusú programot okarunk ikonból indítani (gyk.: omelyet Workbench alatt **EXECUTE >valami<-** vel kell elindítani okkor onnak oz ikonját project-é kell olakítani, és az ikon **DEFAULT TOOL**-jához odaírni azt hogy **C:ICONX.** (ezzel mindenkinek kell rendelkeznie, ugyonis oz op. rendszer része.) Ha mást akorunk ezzel az ikonnal futtatni, pl.: adunk egy képnek egy ikont, okkor a **DEFAULT TOOL**-hoz odairhatunk egy képnézôt. (elérési úttal együtt, természetesen)

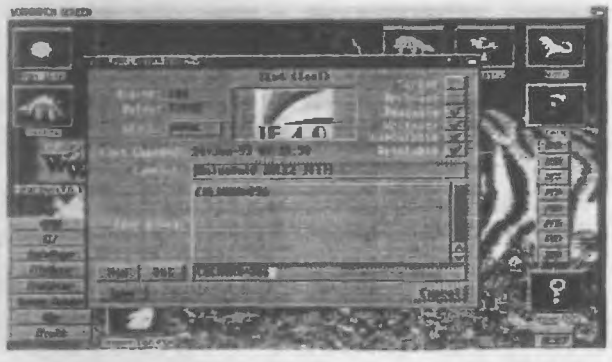
5. **Trashcan (szemetes)** - lesz egy szemetesünk. No comment.

Természetesen oz itt leirt módosításokat, szerkesztéseket valomely **Icon Editor** segítségével volosíthatjuk meg, illetve egy részüket a **Workbench Icons** menüjében lévô Informotion almenüjében is beállíthatjuk. **(Stack, Tool Types, Comment stb.)**
Mind az öt fajta ikonnok van default-ja a **PREFS/ENV-ARCHIVE/SYS** könyvtárban **[def_disk, de`_drawer, def_tool, def _project és def_trashcan}.INFO** néven. Ho valomelyik file-nak nincs ikonja, okkor a rendszer ezt teszi ki helyette, ha o **Workbench Window** menüjében a **Show All Files** van `eállítva. Ellenkezô esetben baszik kirakni akármit is. (Csak oz ikonokot.)

Volószínüleg már mindenkinek o fejében megfardult, hogy hogyan is lehetne volamivel szebb ikonakat csinálni a saját egyéni ízlése (vagy ízléstelensége) szerint. Erre kettô megoldás létezik, vagy már volaki általol megrajzolt ikonokat használ fel **Workbench**-e díszítéséhez (lamer), vagy leül és rajzol volami szép ikont, pl.: az **Icon Edit** segedelmével.(grafikus) Aki sem egyik sem másik, annak csak egy módja marad: Bármilyen mezei **IFF-ILBM** formátumú képbôl kell kreálni egyet! (illetve van még más megoldás is, de ez o legegyszerübb)
Ehhez semmi más nem szükségeltetik csupán egy **Icon Editor** (lehetôleg ne az legyen, ami o **Workbench 3.0**-haz van, hanem pl.: oz **ICON EDIT 4.0**, omivel lehetséges **8 bites** (256 színü) ikonok elôállítása is, na meg a **PICTICON** címü program.

AGA ICON EDITOR V4.0

Az ikonjában a **Tool Types**-nél tudjuk beállítoni, hogy hány színü is legyen. **COLOURS=[2,4,8,16,32,64,128,256]** lehet .... Lásd a mellékelt ábro, valahol lentebb...
Még onnyit, hogy o progromot egy bizonyos ***PETER KIEM*** ousztrál állampolgár vétette. A program **ABOUT**-jában benne von a címe és a telefonja is. (ha valakit érdekel) Amúgy *mago a program eléggé egyserúcske, mondhatnám spártai... igazi* **ShareWare**. Nem is hiszem, hogy valakinek egetverô probléma lenne ezt a programot kezelni. Ezért csak egy-két, na já három apróbb dologra térnék ki:
Mégpedig a **Disk** menüból a két olmenüre hívnám föl a figyelmet:
- **LOAD DEFAULT** - be lehet tölteni vmely ikonfajtának az alapértelmezését, némi további editálásra.
- **SAVE AS DEFAULT** - az általunk szerkesztett ikont lehet alapértelmezésként elmenteni. (lásd fent)



Ho a befölendô ikon kevesebb színü, mint amennyi be van állítva a **TOOLTYPES**-ben okkor o progrom a **CONVERTING ICON FOR MORE COLOURS** (több színre konvertál), míg ha fordítva van akkor a **CONVERING ICON FOR FEWER**

COLOURS (kevesebb színre konvertál) üzenetet adja töltés közben, és meg is teszi ezeket. Ha nem ír ki semmit, akkor a színek mennyisége egyezik. (éljen!) A program segítségével egy max **320*128**-as ikont tudunk készíteni, ami nem pite, főleg ha csak **320*256**-os a **Workbench**-ünk....
Gondolom rajzolóprogramot mindenki tud kezelni. Egy ilyen egyszerűt meg pláne... tehát erről ennyit.

Van egy **ICON IMAGE** nevü felirat, alatta egy button (gomb) ami alapértelmezésben a **NORMAL** feliratot mutatja, de ha egyszer megnyomjuk, akkor a **SELECTED** felirat fog megjelenni. Ez konkrétan azt jelenti, hogy az ikon normál, illetve aktív (kiválaszott) állapotát szerkeszthetjük.

Az **EDIT INFO** menüben beállíthatjuk az ikon típusát (ezt nem lehet **Workbench** alatt), és a többit (**ToolTypes, Position, Stack**). No meg itt van a **HIGHLIGHTING** nevü micsoda is. Ez azt állíta be, hogy az ikon milyen legyen ha **SELECTED**. Ha **COMPLEMENT** akkor az ikon színeinek a komplemensét veszi a palettáról. Ha **BACKFILL**, akkor az ikon hátterét fillezi. Ha viszont **ALT RENDER - AKKOR VAN CSAK KÜLÖN SELECTED IMAGE !!!! - FIGYELEM! -** Mert mindenki megszopja.... Az elsô kettô ugyanis csak a **NORMAL** imagével dolgozik.

A **COPY - NORMAL TO SELECTED -** és a **- SELECTED TO NORMAL -** , valamint a **SWAP NORMAL TO SELECTED** segítségével a **NORMAL**-t másolhatjuk a **SELECTED**-re, és fordítva, valamint megcserélhetjük a kettôt.

Az **OUTPUT C CODE**-val ikonunkat elmenthetjük **C** forrás formájában, (talán azért van ilyen mert a program is **C**-ben - **AZTEC C**-ben - íródott. Aki le akarja fordigatni, az ezzel próbálja meg, akkor biztosan sikerülni fog.)

Az **IMPORT** - illetve **EXPORT IFF** menüpontokban **IFF** képet tölthetünk be, illetve ikonunkat elmenthetjük **IFF** formátumban. Az utóbbi még hadján, de ha importálni okorunk, akkor elöször le kell kicsinyíteni a képünket legalább **320*128**-ra, utána betölteni, mert a program kíméletlenül levágja a dolgokat, amik nem férnek rá. Másrészt azért sem szerencsés, mert majdnem biztos, hogy elbassza a palettát, így bün ronda ikonokat készíthetünk... (sebaj, van ennek más - jobb módjo is...)

Az **IMPORT FROM ICON**-ról csak annyit: hogy a **NORMAL** illetve a **SELECTED** imagét a kiválasztott ikonból tölti, oda ahol éppen állunk. Tehát ha mi egy **NORMAL** imagét akarunk a saját **NORMAL** imagénk helyett betölteni, és éppen a **SELECTED**-en állunk, akkor fölül is bassza a szépen megrajzolt ikonunkat...(jobb esetben)

Maga a program egyébként eléggé megbizható, (nekem még sohasem **GURUlt** el, csak egy problémája van, hogy esetleg más programok **GURUlnak** el tôle.... (pl nekem most a szövegszerkesztô vagy ötször....de inkább némi zene mellett szokott) Dehát nincsen rózsa Sándor nélkül.

Azt hiszem ennyi elég is volt az ICON EDIT 4.0-ról. (sok)

Ha valakinek bármilyen problémája van az ikonok gyártásával, vagy esetleg használatával, az nyugodtan írhat nekünk, hogy mi a baj, mert esetleg tudunk segíteni. Persze a valósághoz az is hozzátartozik, hogy ez nem az a dolog, ahol olyan sok mindent el lehetne cseszni, de hát ez van.
Mire ez az újság kikerül, addigra - remélem - lesz egy postafiók számunk is, mert akkor oda lehet majd címezni a leveleket... ha nem lesz, (mert eddig még nem ieltünk) akkor majd kitalálunk valamit....

Addig is mindenkinek jó ikonozást !!!

Magic

Preview !

A második szám kb. 1 hónap múlva fog megjelenni.

Tervezett tartalom :

- *Emulátorok / C64*
- *Scenery Animator 2.*
- *Fraktálok (Lyapunov-tér, Mandelbrot)*
- *SuperBase 4 pro v1.30i*
- *Amiga E programozás*
- *PictIcon, és társai*
- *Nem ProTracker típusú zeneszerkesztôk (ArtOfNoise & Symphony)*
- *Workbench kezdôknek.... stb.*

See ya !!!